AL WORKS SERIES

To Heart

アンソロジー+α

ANTHOLO LPHA



Illustration Ryou Sasaki





Illustration Ryou Sasaki

VISUAL WORKS SERIES

To Heart

ANTHOLOGY PLUS ALPHA

アンソロジー+α

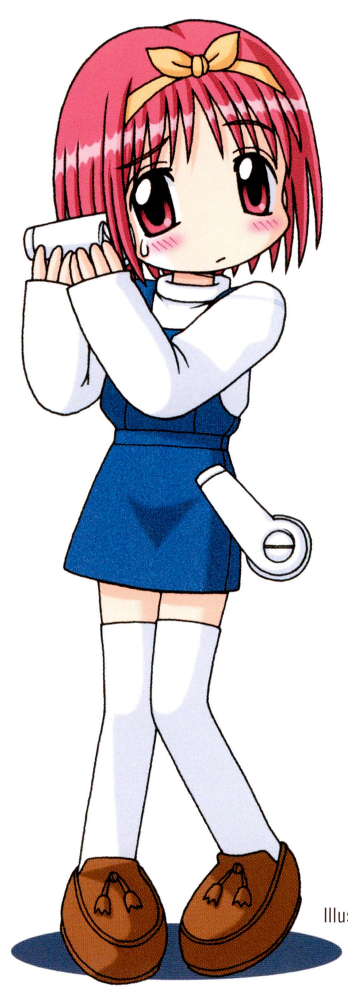


Illustration Mao Haruna



Illustration Kiyohiko Azuma

CONTENTS



ILLUSTRATION GOTOP
ごとP



ILLUSTRATION SUHIRO MORITAYA
森田屋すひろ



ILLUSTRATION MARUTO!
Maruto!



ILLUSTRATION YUICHI HARADA
原田雄一



ILLUSTRATION TOSHINOBU KONDOU
近藤敏信

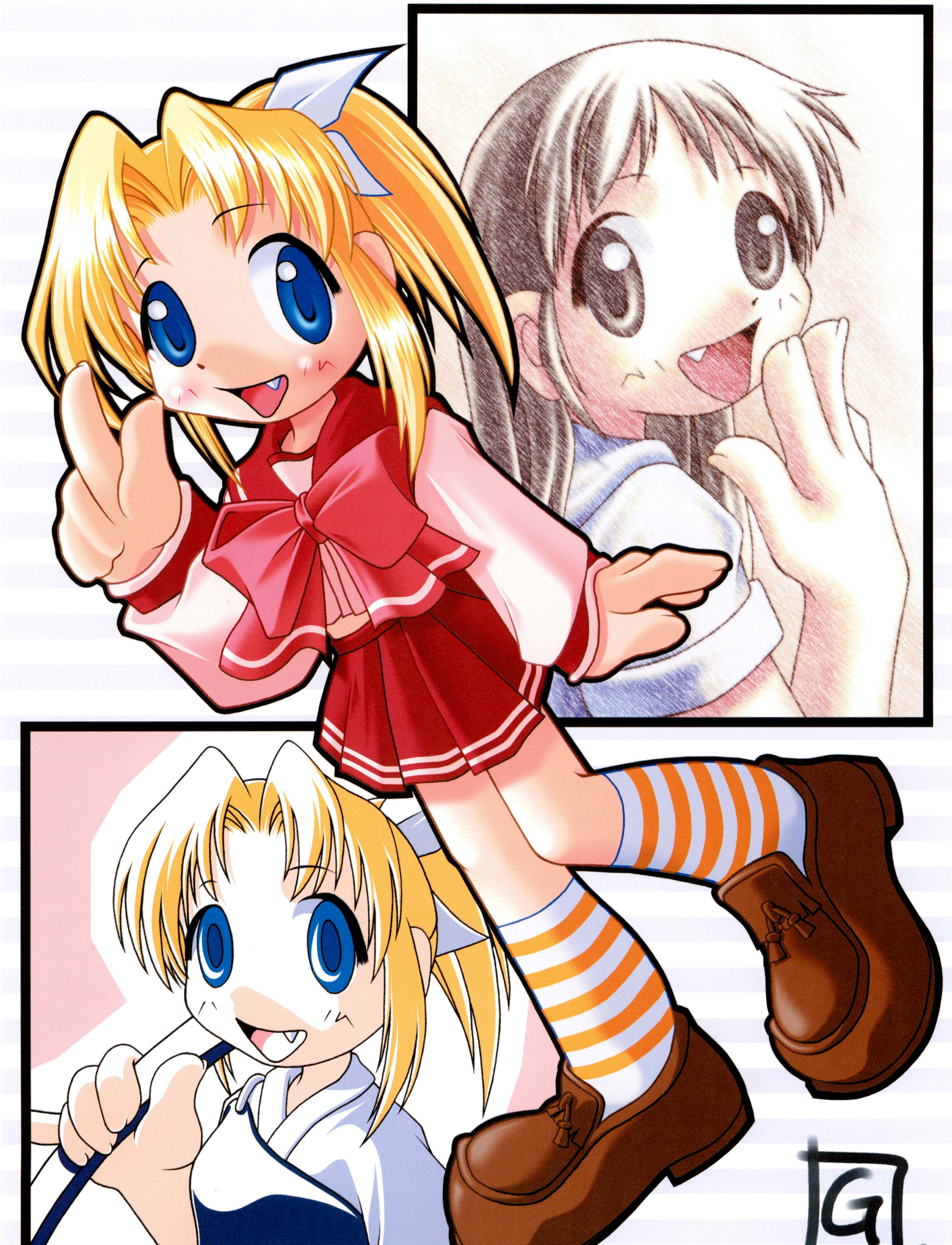


ILLUSTRATION GAOU

GAOU



ILLUSTRATION PAKIRA
ぱきら

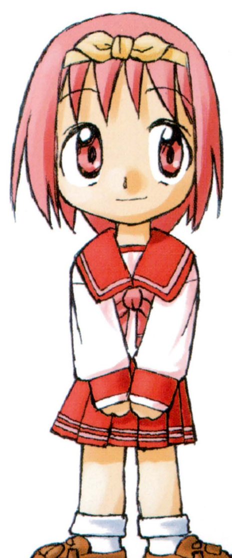


ILLUSTRATION RAIA
らいあ

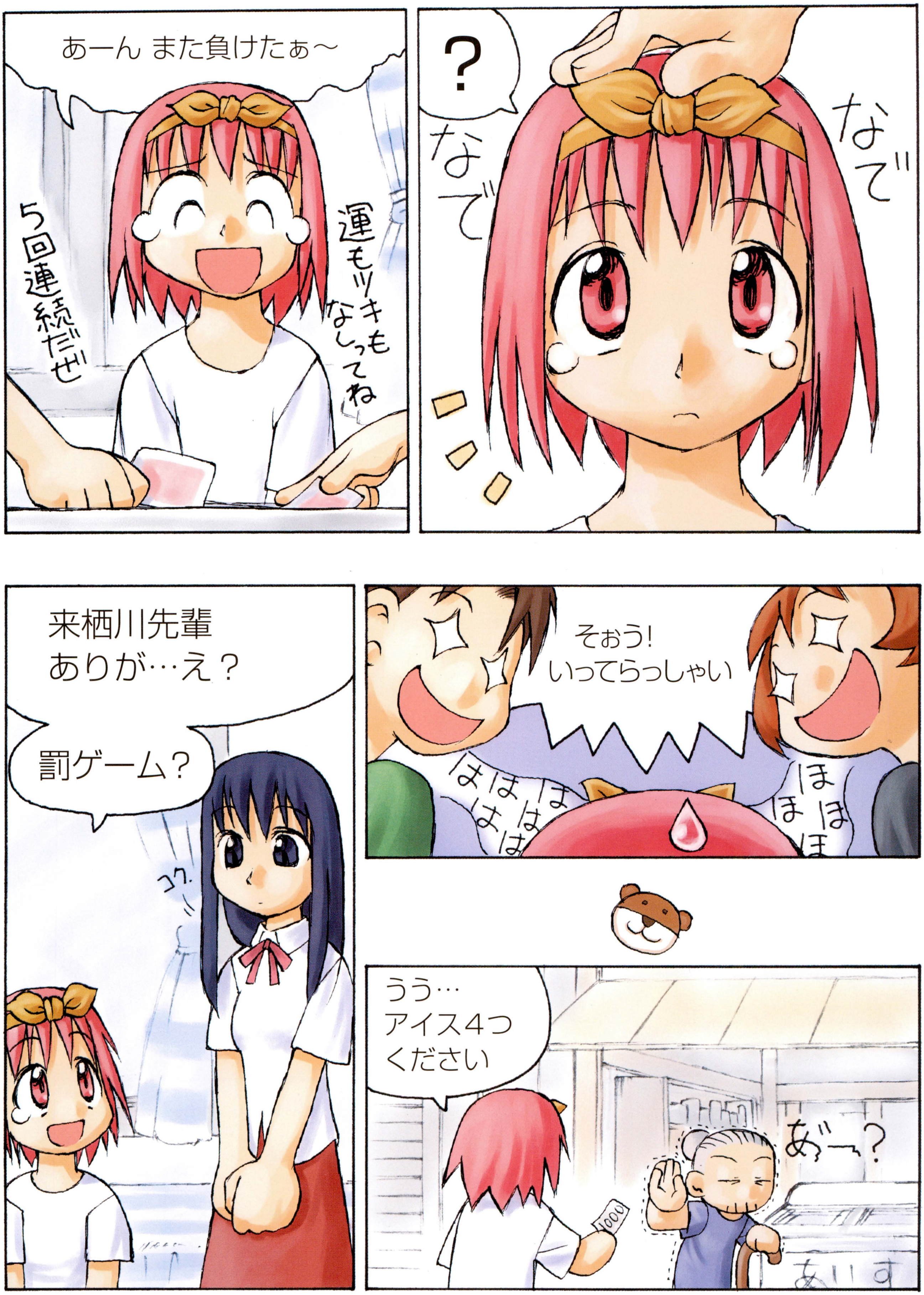


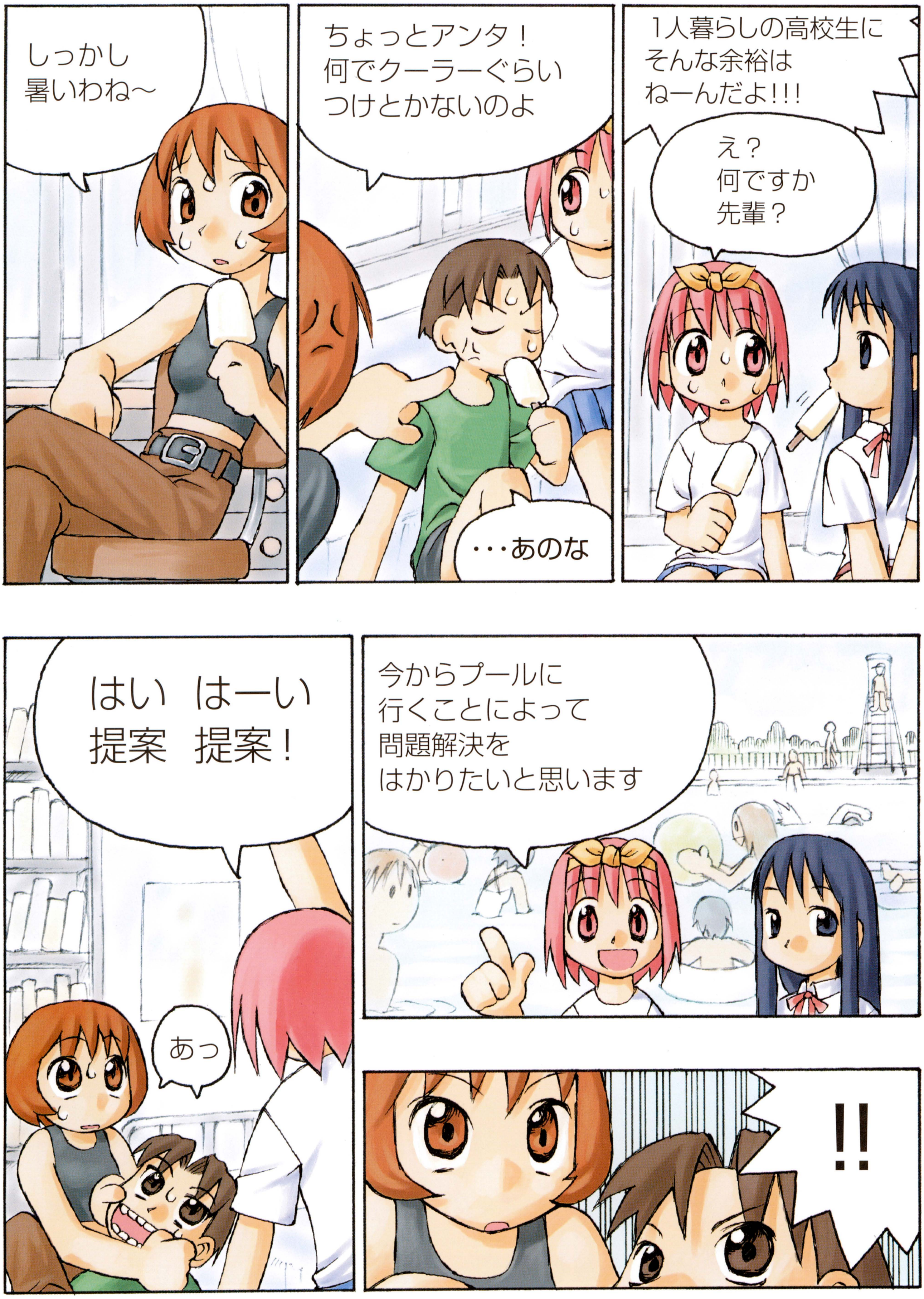
夏の予感

YOSHIKAZU HAMADA
浜田よしかづ

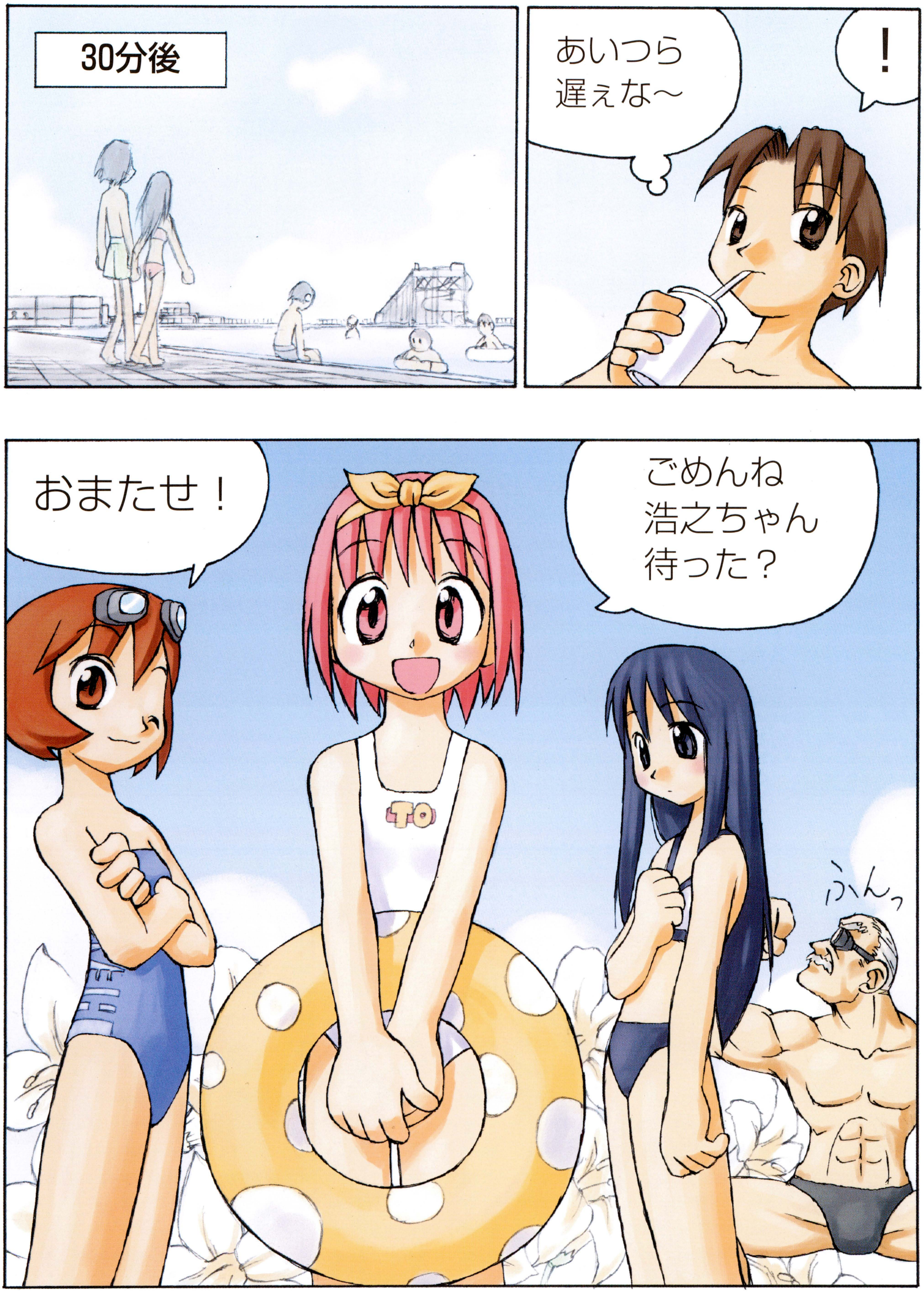



ゴク…
みん
みん
みん
みーん みん
あ゛っ!
ひょい
・・・・・
・・・・・
ふあさ
す。

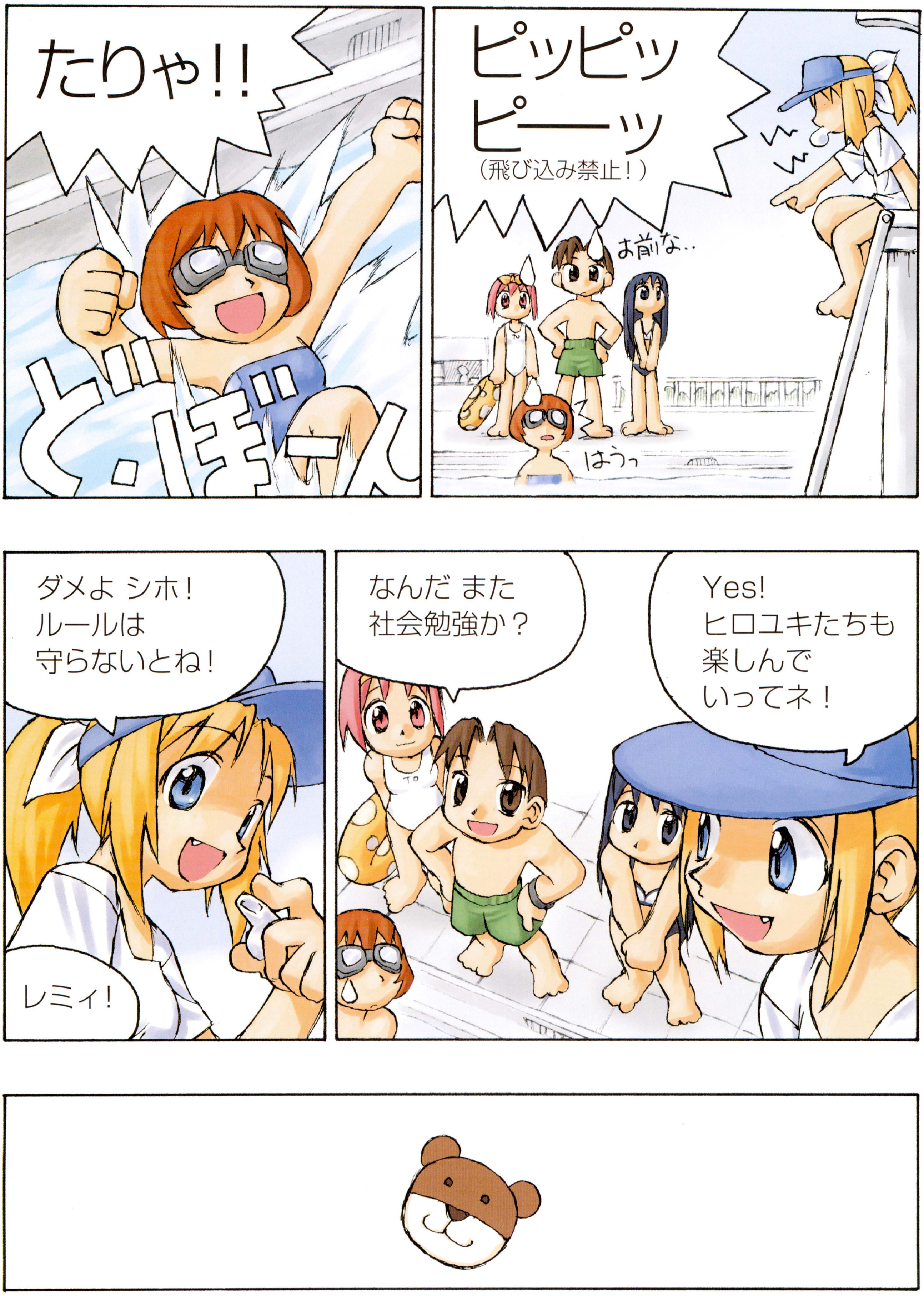

あーん また負けたぁ～
5回連続だぜ
運もツキもなしってね
？
なでなで
来栖川先輩
ありが…え？
罰ゲーム？
コク
そぉう！
いってらっしゃい
はははははは
ほほほほ
うう…
アイス4つ
ください
あ～っ？
あいす


しっかし
暑いわね～
ちょっとアンタ！
何でクーラーぐらい
つけとかないのよ
・・・あのな
1人暮らしの高校生に
そんな余裕は
ねーんだよ!!!
え？
何ですか
先輩？
はい　はーい
提案　提案！
今からプールに
行くことによって
問題解決を
はかりたいと思います
あっ
!!

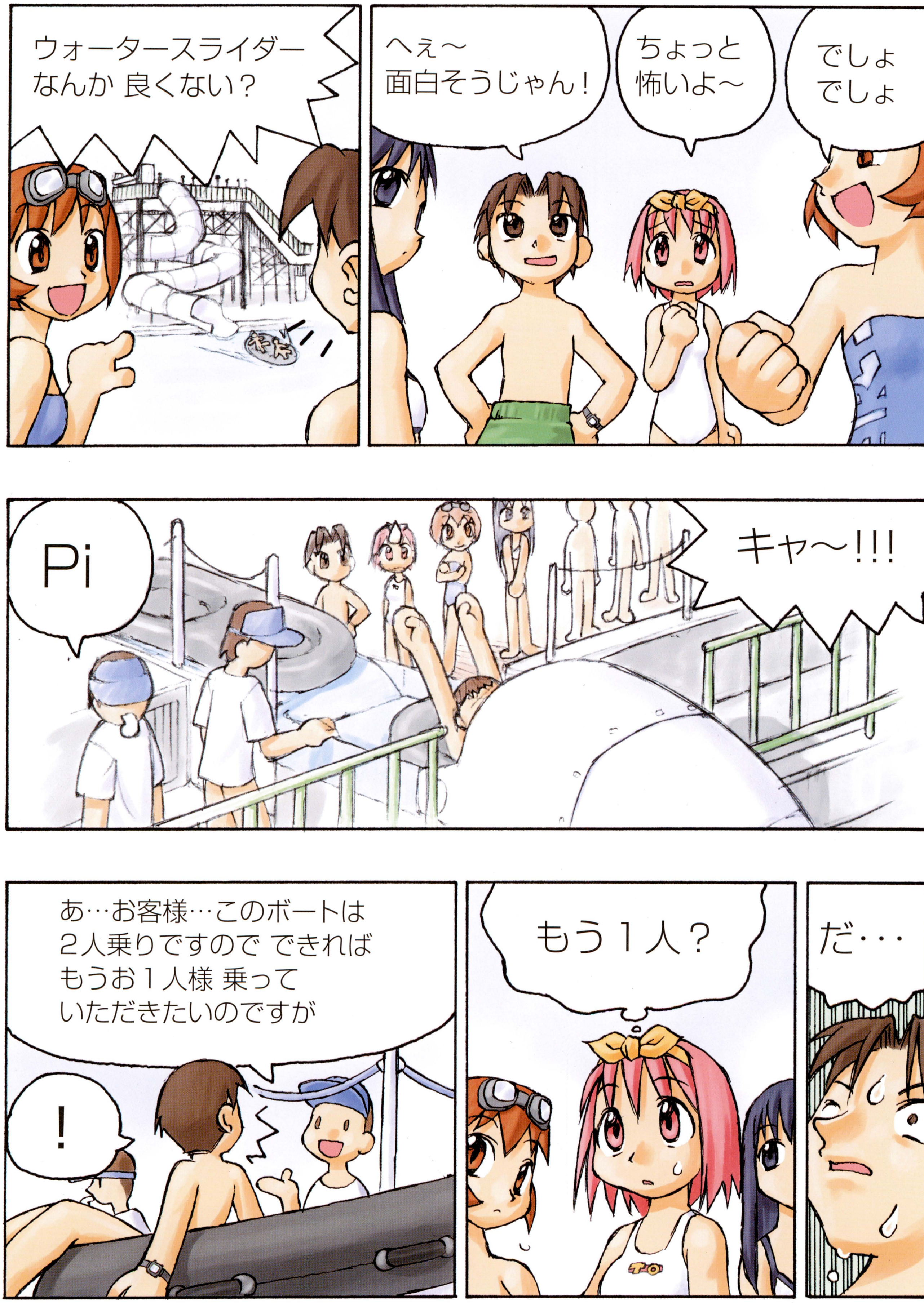

水上公園
入口
遅い
うーん
一度 家に帰ってから
1時に集合って
言ったよな
もう
2時よ
ブロロロロ
ぅおうっ
かぁー!!!
ズギャギャ
小僧～!!!
私に無断で
芹香お嬢様を
連れ出そうとは…
その前に
なんか言うべき事が
あるだろーが！
殺す気か!!
え？ 遅れて
申し訳ありません？
別に気にしてませんよ
先輩
さっさと
帰れ！


30分後
あいつら遅ぇな〜
！
おまたせ！
ごめんね浩之ちゃん待った？
ふんっ

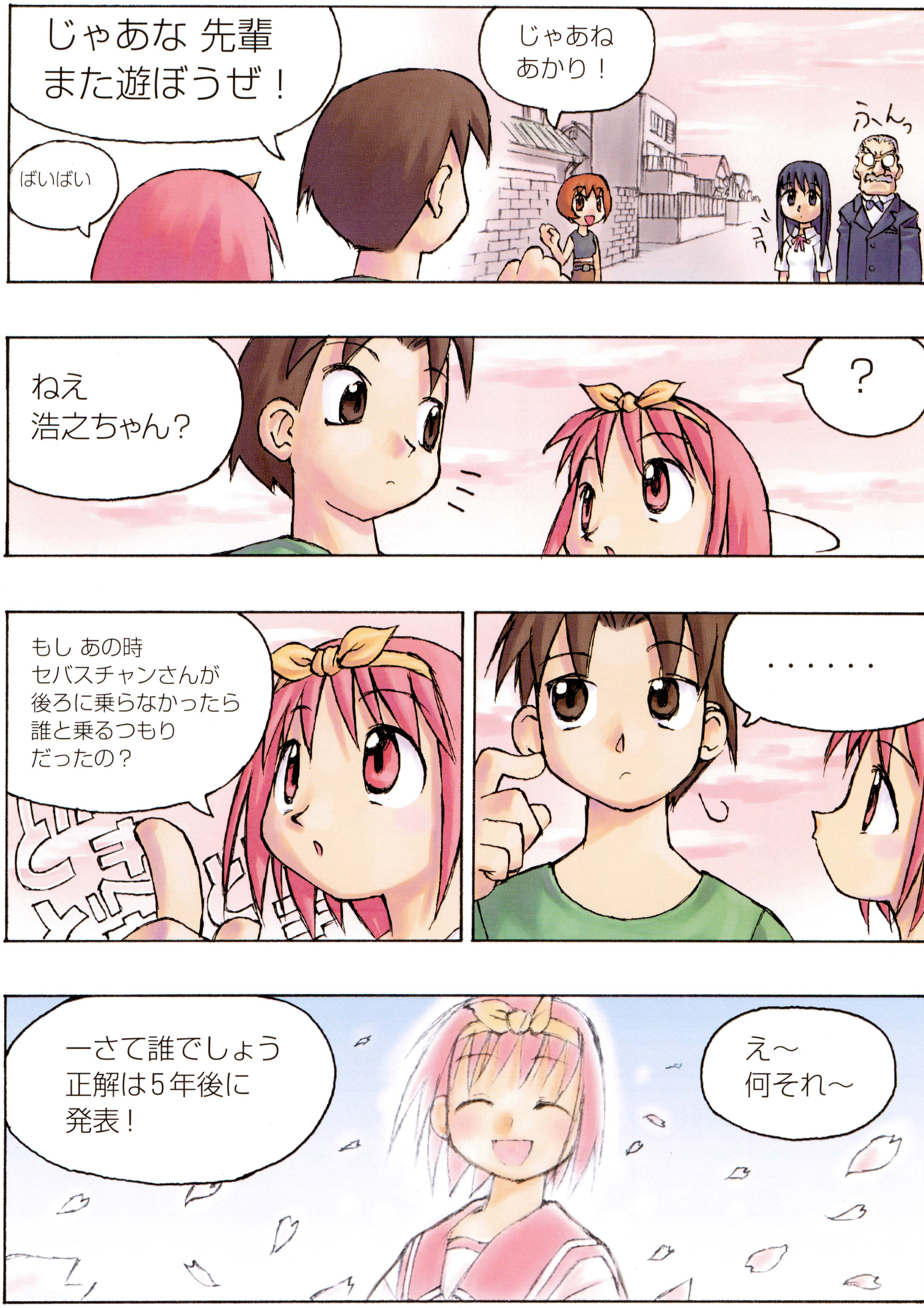

どっ
どうしたの？
失礼な！
？
ぶばー
んもー 汚いー！
誰か足をすべらせたら
アンタのせい
だからね！
ちっ うるせーなー
拭けばいいんだろ
拭けば！
たたたたたた
早くも
犠牲者が!!
!?
つるっ
すてーん
ゴッ
…おまえ
マルチか!?
はいっ
みなさん
奇遇です
ね～!!
今日はこのプールで
テスト運用中
なんですよ～
何か よ～
わからんが
がんばれよ！
はいっ！


たりゃ!!
どぼーん
ピッピッ
ピーッ
（飛び込み禁止！）
お前な‥
はうっ
ダメよ シホ！
ルールは
守らないとね！
レミィ！
なんだ また
社会勉強か？
Yes!
ヒロユキたちも
楽しんで
いってネ！


先輩
パス パス！
ぽす
ぶくぶくぶく
あっ！
がーん
取ったりー！
ざばっ
ぬううう
うう！！
はっはあ！
これで5勝0敗
ヤック5回おごりね！
おう
そろそろ閉園時間
だな
う～ん
最後に
何かすごい
ものを…
そうだ！


ウォータースライダー
なんか 良くない？
へぇ～
面白そうじゃん！
ちょっと
怖いよ～
でしょ
でしょ
Pi
キャ～!!!
あ…お客様…このボートは
2人乗りですので できれば
もうお１人様 乗って
いただきたいのですが
！
もう１人？
だ・・・


誰を選べばいい!? な なんか
この選択はとても重要な
気がする!!
!
ずし、
ビクッ
誰が・・・?
ゴォォォ
ぶっ!
かぁ〜っ!
うぎゃあああ!!
どぼーん


じゃあな 先輩
また遊ぼうぜ！
ばいばい
じゃあね
あかり！
ふんっ
ねえ
浩之ちゃん？
？
もし あの時
セバスチャンさんが
後ろに乗らなかったら
誰と乗るつもり
だったの？
・・・・・・
ーさて誰でしょう
正解は5年後に
発表！
え～
何それ～



運命とかの人たち

TETSUYA NAKAMURA
中村哲也

志保の思いで

TOSHINOBU KONDOU
近藤敏信






あっかり～♪
・・・・
友情ねぇ…
あ…これ
おもしろ～い
ティッシュから
バラができんのねー
長岡さん
すっごく
上手ねぇ…
ほんと
ほんと
きれいねぇ
あたしって
才能あったの
ねー
ある
ある
この調子
ならさ…
あたし
1人で充分
だからさ…
ホント!?
助かるわ!!
え…
今日 彼と約束
してたんだぁ
ガラ

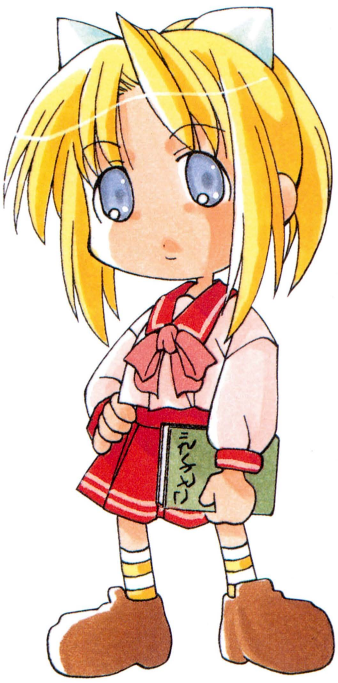

調子にのって あんなコト 言わなきゃ よかった…
どーしよー 4人分… あたし1人で できるわけ ないよ…
・・・・
ふぅ…
ガラ
あ…
あかりだけが
帰ってきて くれた…
あかりとの 友情の始まり…

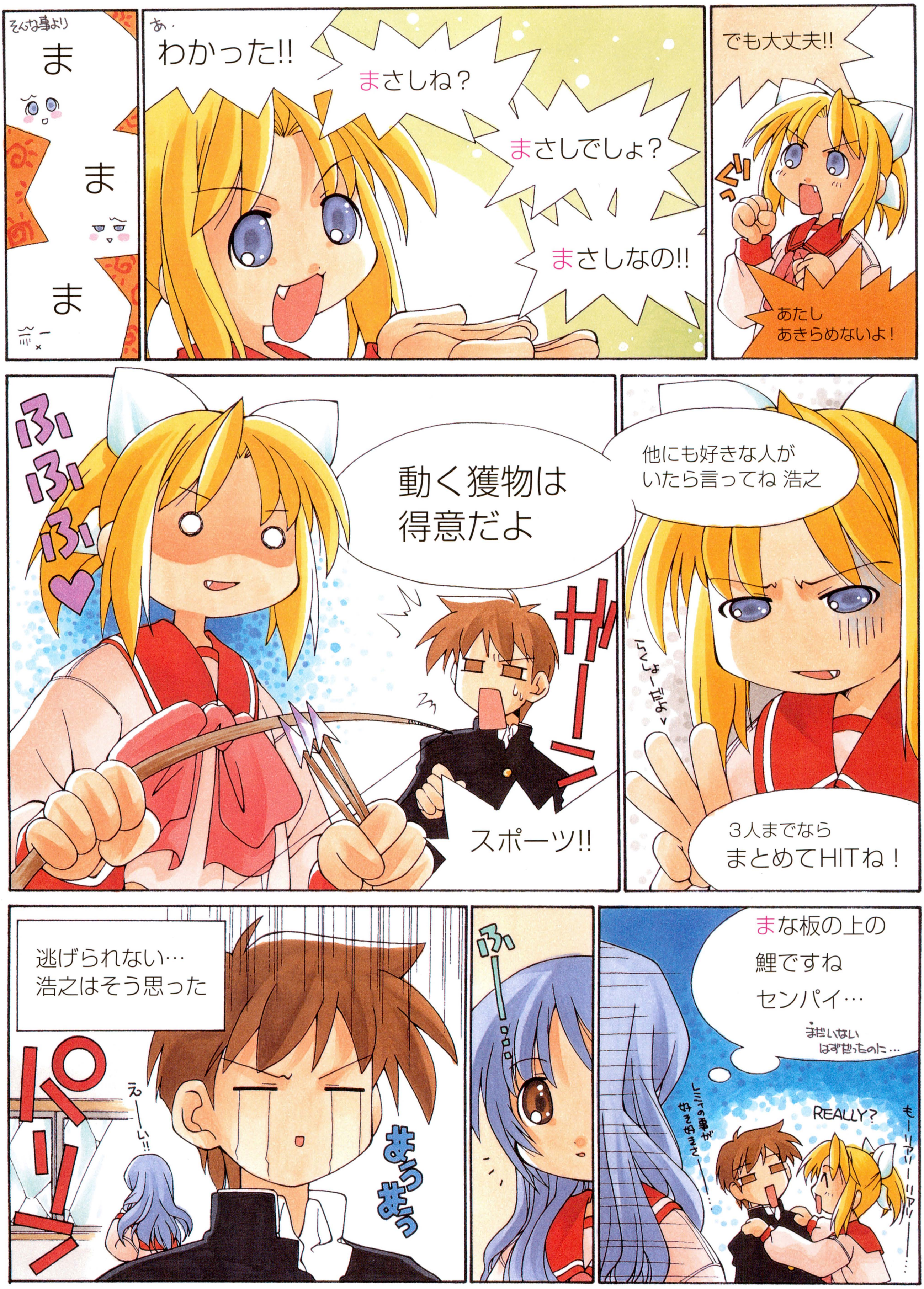

・・・・
カチ
カチ
・・・
ガタ
？
感謝しなさい 手伝ってあげる
は？
なんだよ… 気持ちわるいぞ…
友情よ… 友情…
そんだけ…
ねーねー なんで志保が ウチのクラスの しおり作ってたの
ふふ… 知りたい!?
ところで オレのあかりは
何度プレイしても おさげのまんま…
トホホ
攻略本 買うかな…

人間万事塞翁が馬

KATSUMI NAKAYAMA
中山かつみ



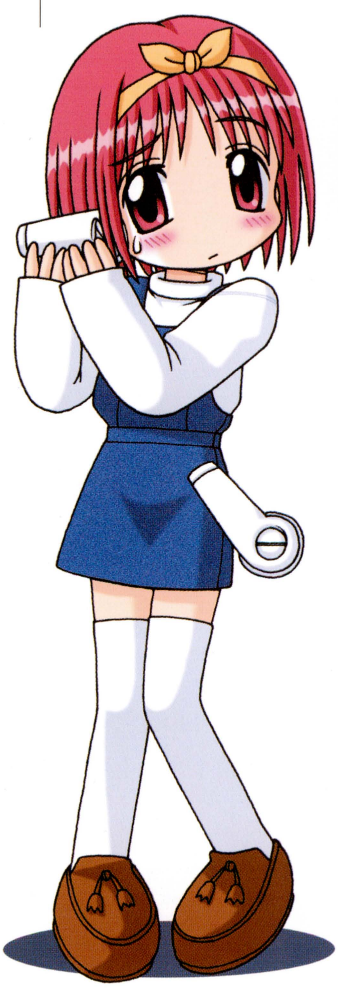



でも大丈夫!!
あたし
あきらめないよ!
あ・
わかった!!
まさしね?
まさしでしょ?
まさしなの!!
そんな事より
ま
ま
ま
他にも好きな人が
いたら言ってね 浩之
らくしょーだよv
3人までなら
まとめてHITね!
ふふふ
動く獲物は
得意だよ
ガーン
スポーツ!!
まな板の上の
鯉ですね
センパイ…
まだいない
はずだったのに…
REALLY?
ふー…
逃げられない…
浩之はそう思った
パリーン
えーい!!
あうあう

マルチ最後の晩餐

命名 あやちー(笑)

MAO HARUNA
榛名まお

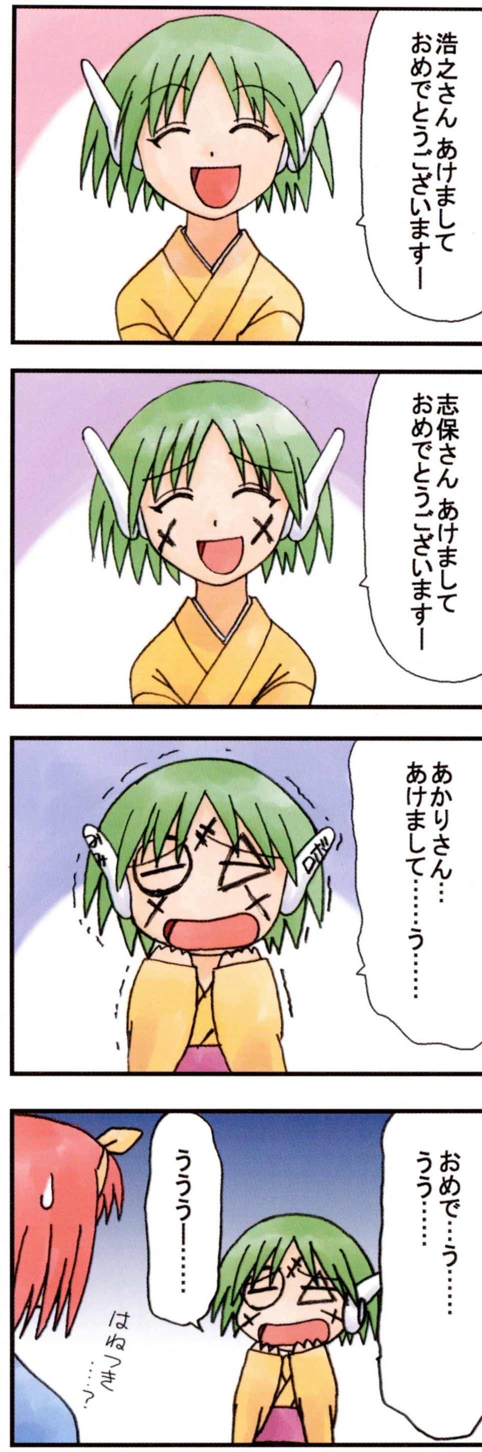


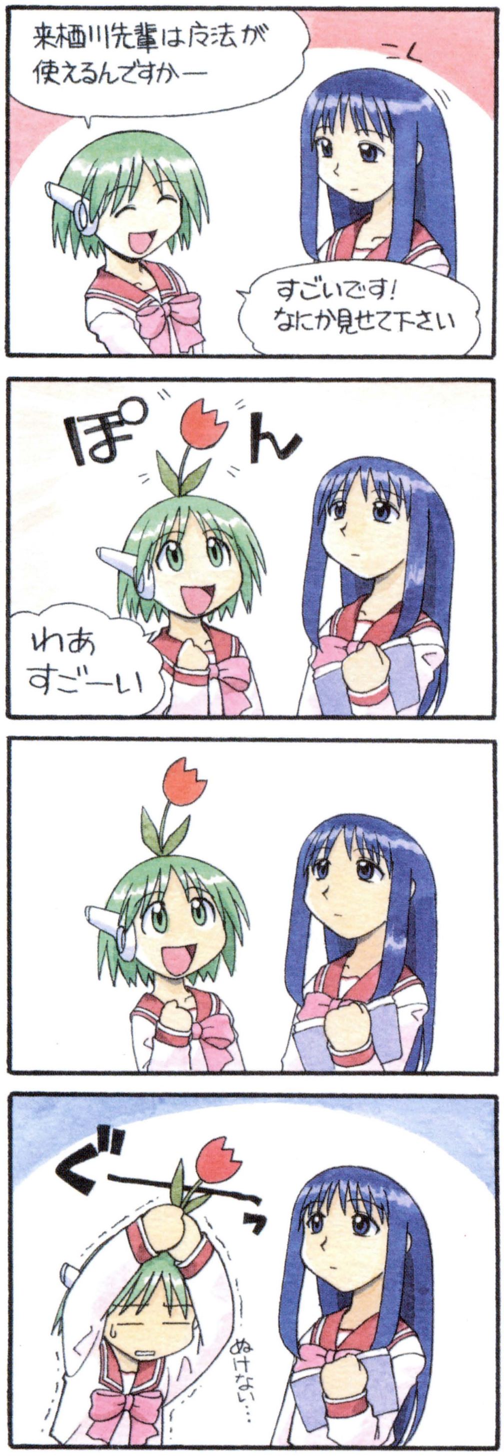



やっとでき上がりましたっ!!
ふぅっ
じゃーん!!
…って
セリオさんっ!!
これはいったいなんでしょう!?
ズザッ
さあ…
パク
………
………
…けっこうイケるぜ…
ふえええぇっ!!
カタ
カタ
カタ
2人で一生懸命作ってくれたんだもんなあ…
ず、ずびばぜええ〜んっ!!
うう…
でも…
セリオさん!! 次こそはお互いもっと練習して頑張りましょうっ!!
ねっ
…浩之さん
お食事できました

まるまるまるち

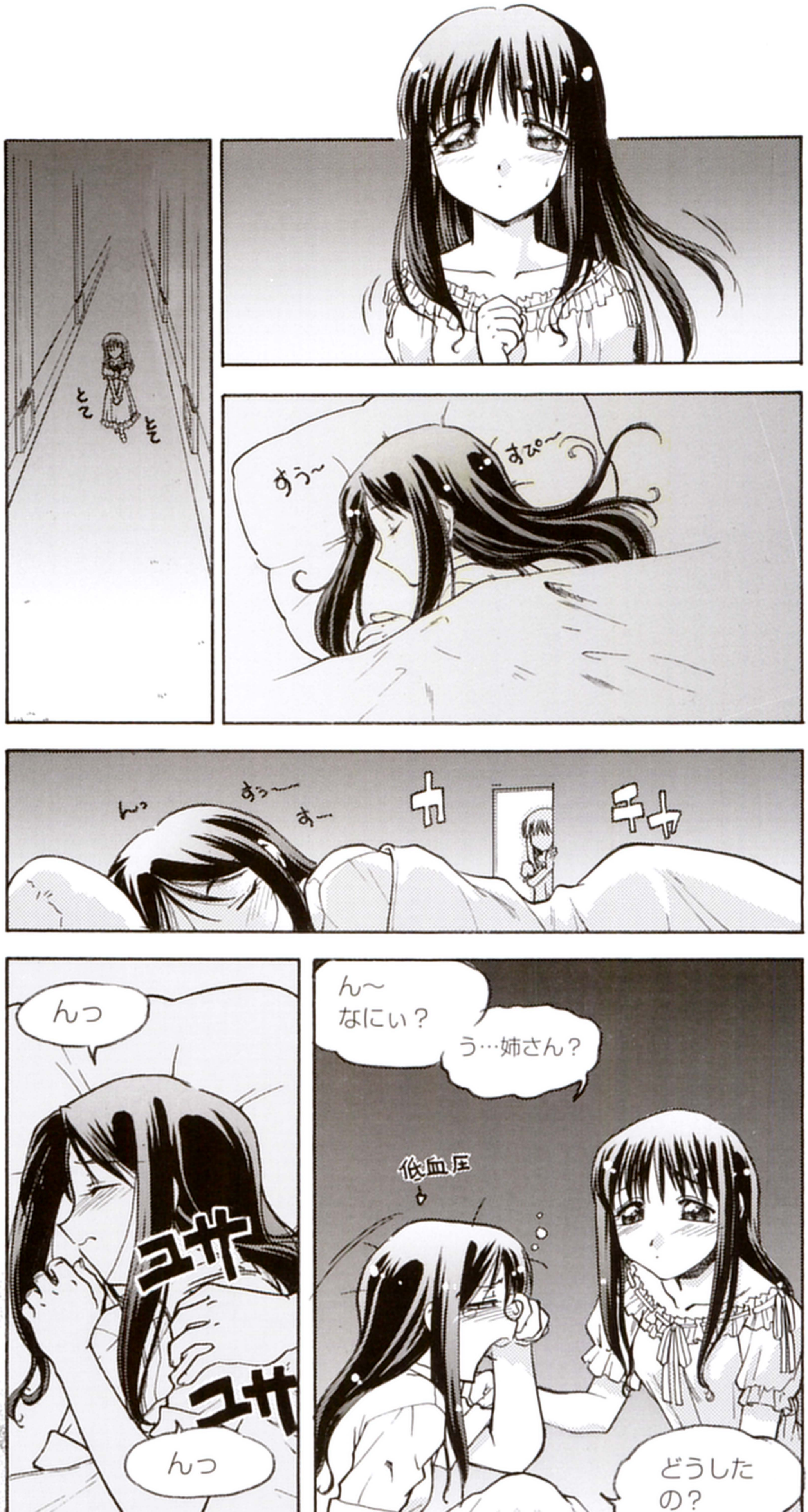
KIYOHIKO AZUMA
あずまきよひこ



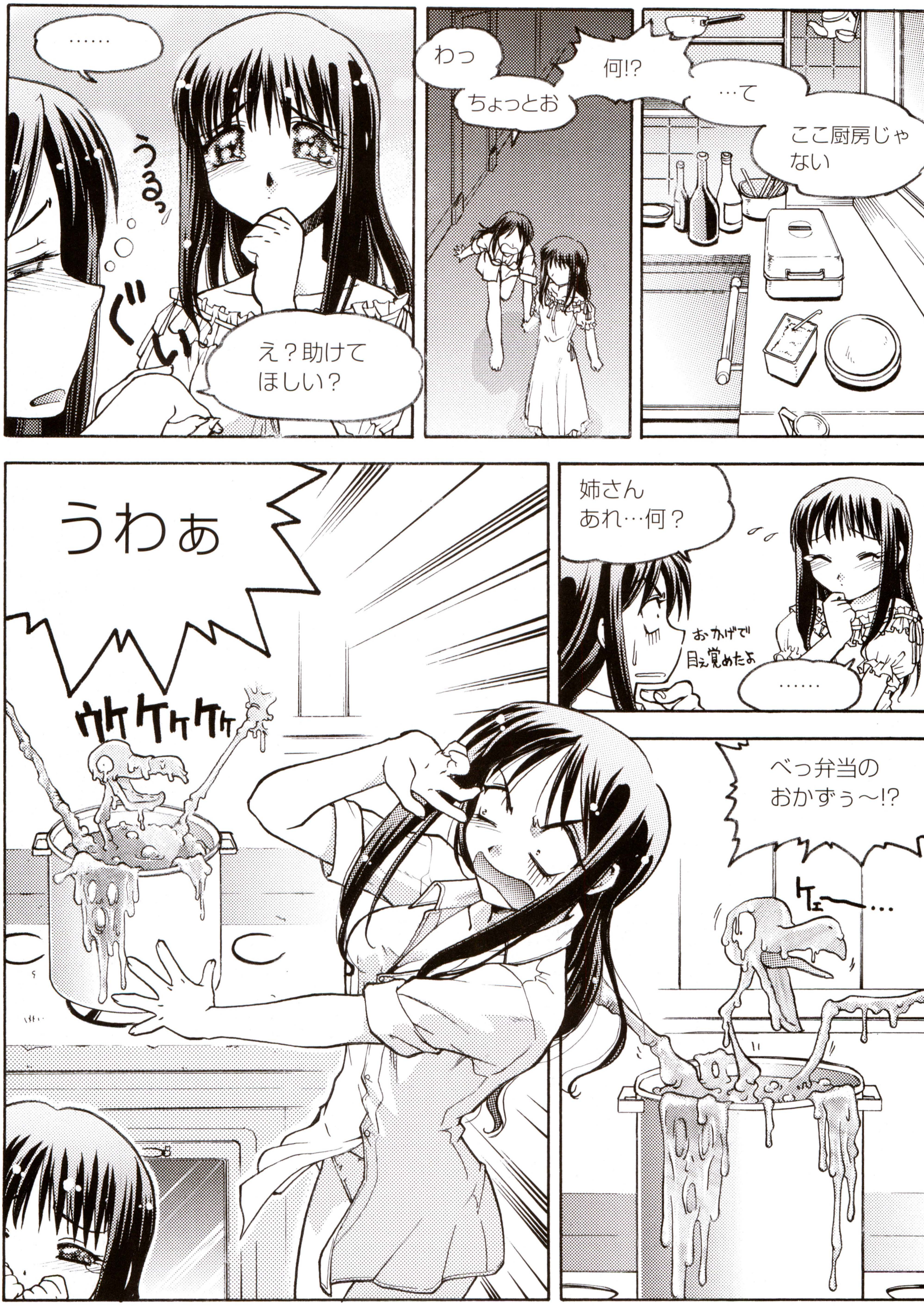


芹香お嬢様の優雅な一日

HARUMI SHIMAMOTO
島本晴美





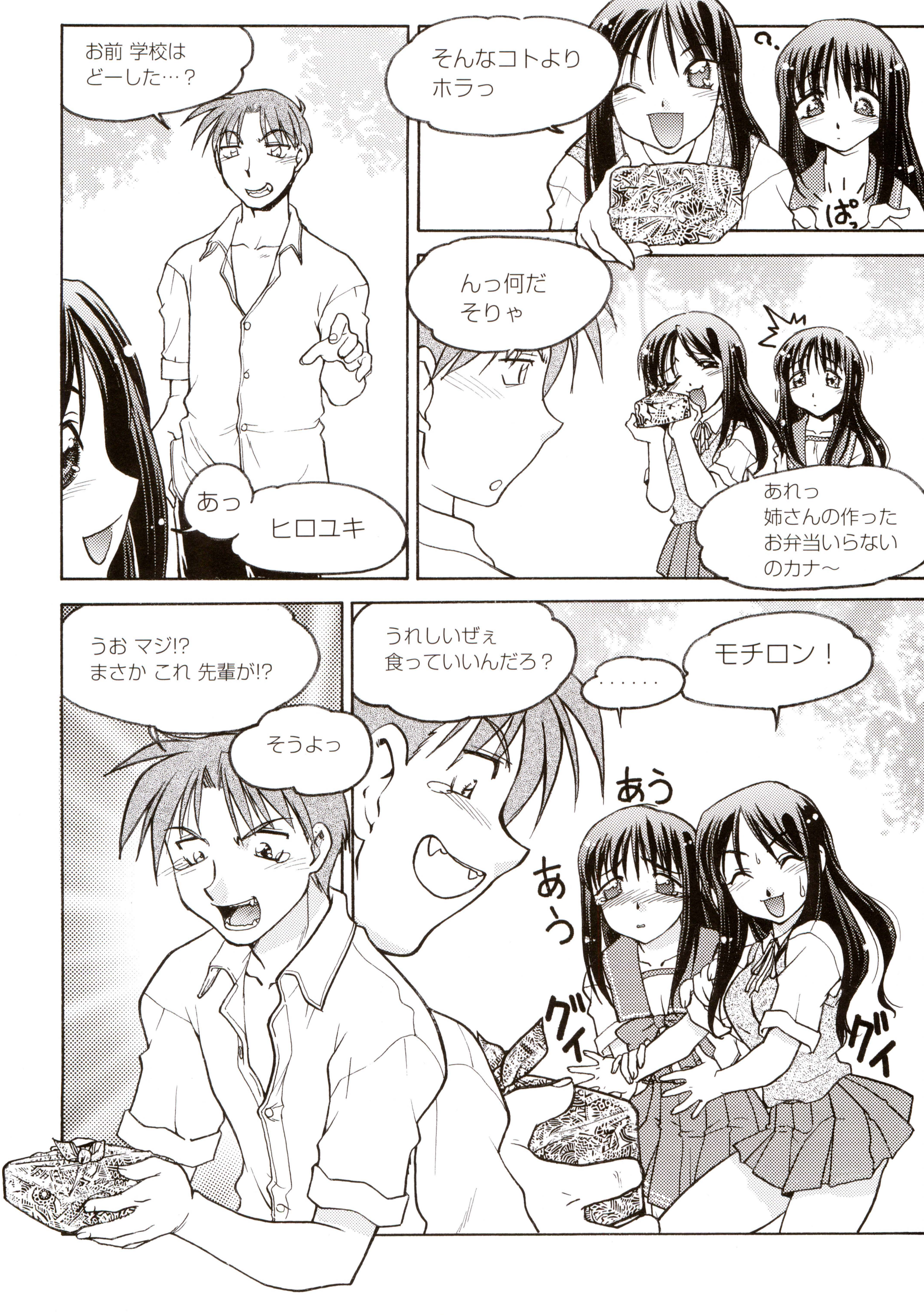

……
うるっ
ぐい
え？助けて
ほしい？
わっ
ちょっとお
何!?
…て
ここ厨房じゃ
ない
うわぁ
ウケケケケケ
姉さん
あれ…何？
おかげで
目ぇ覚めたよ
……
べっ弁当の
おかずぅ～!?
ケェ～…

昼休み


ほぇ～今日も
ゴージャスな弁当
だな先輩
……
え？なら食べますかって？
ダァメ！残さず食べるって
約束したろ？
……
まぁ　先輩が作った
弁当ならぜひ食べたい
けどね
……
……
うそっ　じゃあ
今度作ってくるって!?
マジ!?


ふ〜ん
そんな事が
あったんだ
……
いいわ手伝うわよぉ
この天才綾香に
おまかせよ!!
んじゃまずは
このおかずを
かたづけなきゃね
シャアァアー
ザッ
チュン
チュン


←きがえたらしい。
…でさ 姉さん
……
ふい〜何とか
できたわね！
これ 食べれると
思う？
ぐちゃぁあ
お〜う
先輩…
ありゃ綾香
……
大丈夫だって！
食べさせてみりゃ
わかるよ

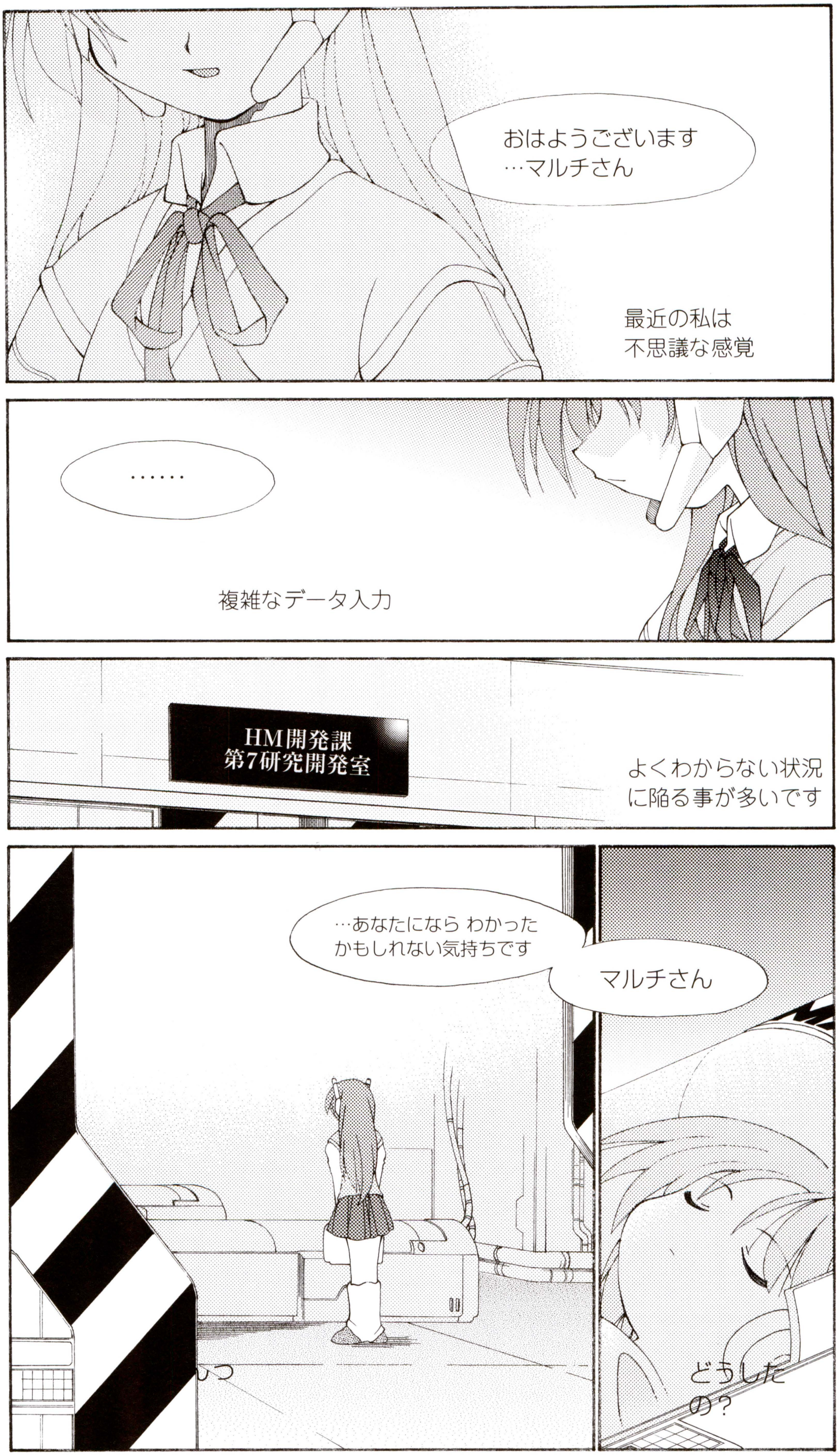

あっ
ヒロユキ
お前 学校は
どーした…？
そんなコトより
ホラっ
ぱっ
んっ何だ
そりゃ
あれっ
姉さんの作った
お弁当いらない
のカナ〜
うお マジ!?
まさか これ 先輩が!?
そうよっ
うれしいぜぇ
食っていいんだろ？
……
モチロン！
あう
あう
グイ
グイ


んじゃ
いただきまーす
パク
……
……
……
……
モグ
モグ
ビクッ
ハグッ
……
がつがつ


……
ガツガツ
モグモグ
ガツガツ
ひろ…ゆき
大丈夫？
ん？何が？
ごっそさん！
ぷはっ
から
ぽ
え？いやその…
これって 先輩が
俺の為に愛情込めて
作ってくれたんだろ？
……

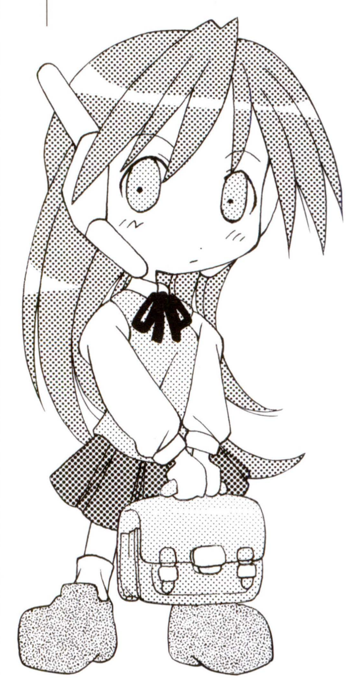

ならうまいに
決まってるじゃん
かくし味どころか
味そのモノだぜ!
びっ
……
ハ…ハズッ
……
サンキュッ 先輩
また作ってくれよな
……
コクリ


ごきげんらしい
姉さん 今日は一日中 ごきげんね！
やけるね～
ええ？ 明日も 作るから早くねるぅ？
……
うん そうね 一緒にねよっか
……
OK!
いいわ また 手伝って あげる
ポフッ
その頃の ヒロユキ
ピクッ
ピクッ



FEELING ENOUGH

KATSUMI NAKAYAMA
中山かつみ

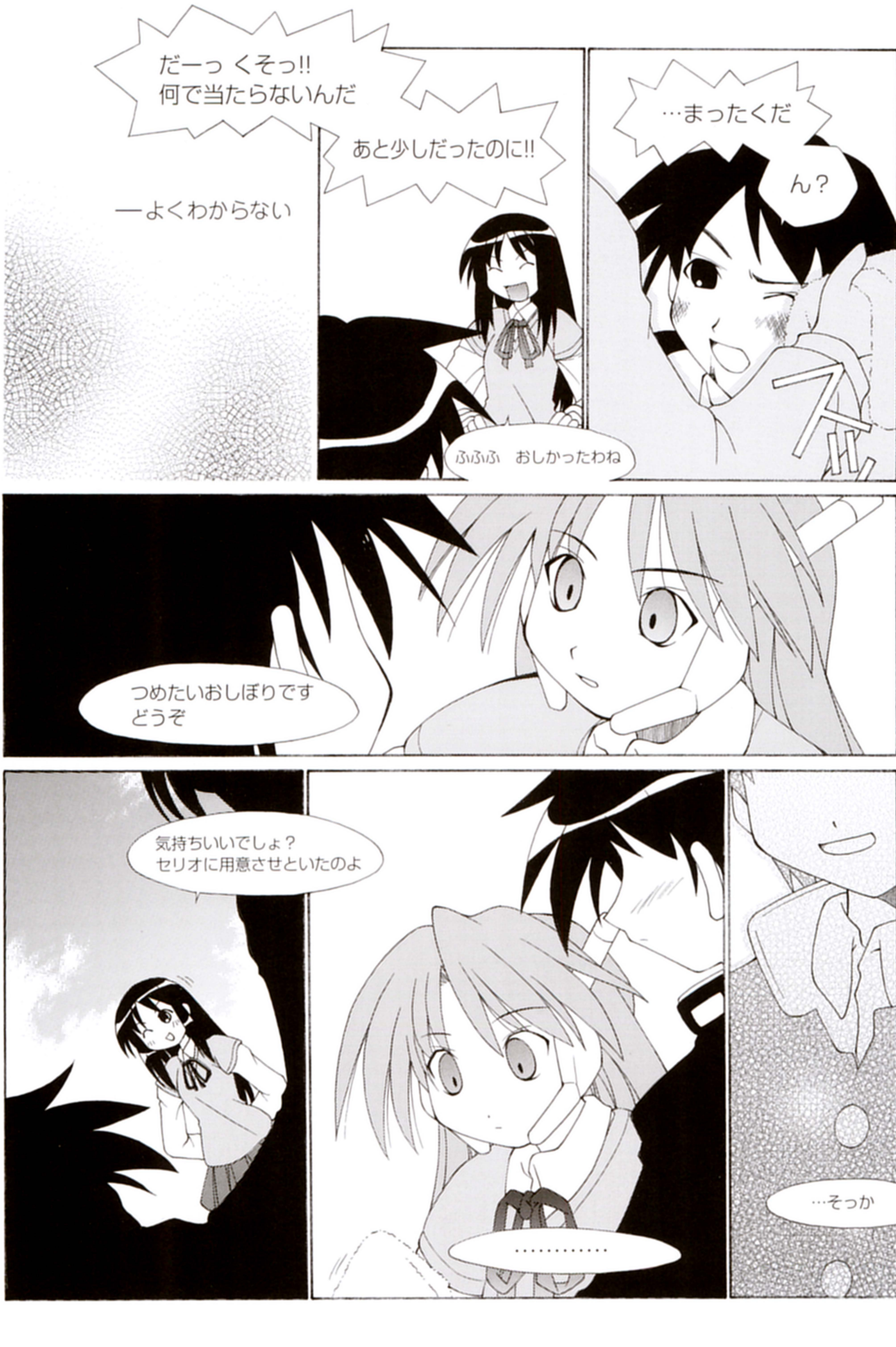


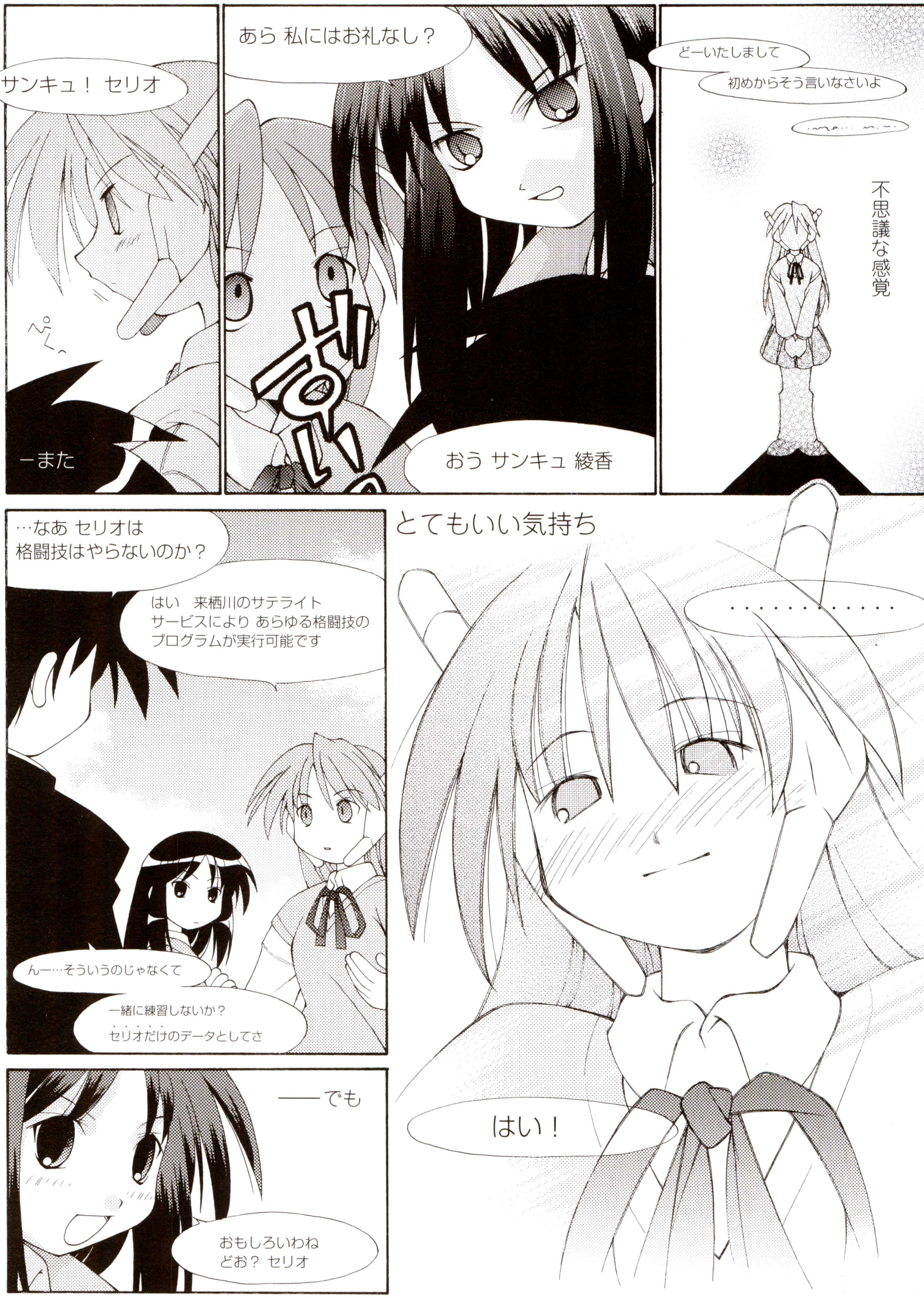

ガラ
セリオ　今日も行くわよ!!
急いでグローブの準備してね！
かしこまりました
あ いるいる
はりきってるわねー
おまたせー
お 来たな
今日も美人だな
セリオ


あらっ 私は？
もちろん美人だぜ
何か ついでみたいね
そんな事ないって
・・・・・・・
今日こそ綾香に
一発当てて見せるからな
しっかりジャッジ
してくれよ セリオ
はい がんばって下さい
あ 何よ セリオ
私が負けてもいいわけ？
ははは
セリオはオレの
味方だってよ！


なっセリオ!!
あ
…はい
何かしら…？
いてててて……
明日はつめたいおしぼりを
用意した方が良さそうですね
大丈夫ですか？
あ～ 一応な
でも何か今日はいつもより
力が入ってなかったか？
あら そーお？
…ははーん
さてはセリオを取られて
くやしかったんだろう？


何バカな事 言ってるの
…でも それだけ
元気なら大丈夫ね
じゃ 恒例の
ワンポイントの時間ね
ねえ セリオ
はい
明日は冷やしたタオル
用意しておいてくれる？
殴られて熱を持ってる
部分に 冷やしたタオルを
当てておくと
気持ちいいし
楽になれるのよ
!
ね
…………
一不思議
な感覚
はい わかりました

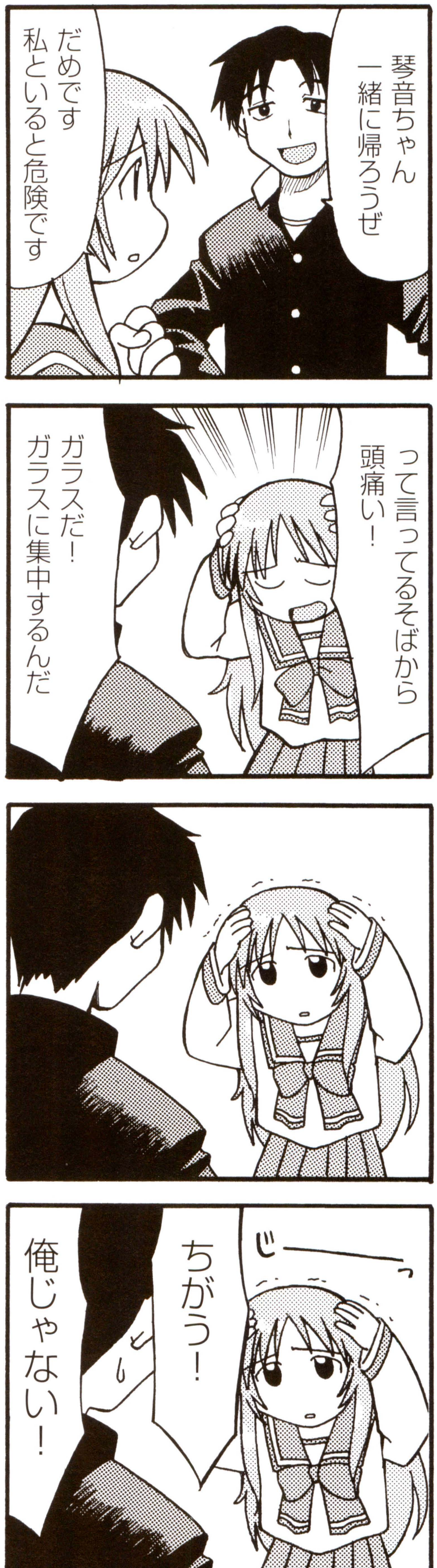

だーっ くそっ!!
何で当たらないんだ
あと少しだったのに!!
ふふふ　おしかったわね
…まったくだ
ん？
ーよくわからない
つめたいおしぼりです
どうぞ
気持ちいいでしょ？
セリオに用意させといたのよ
…………
…そっか

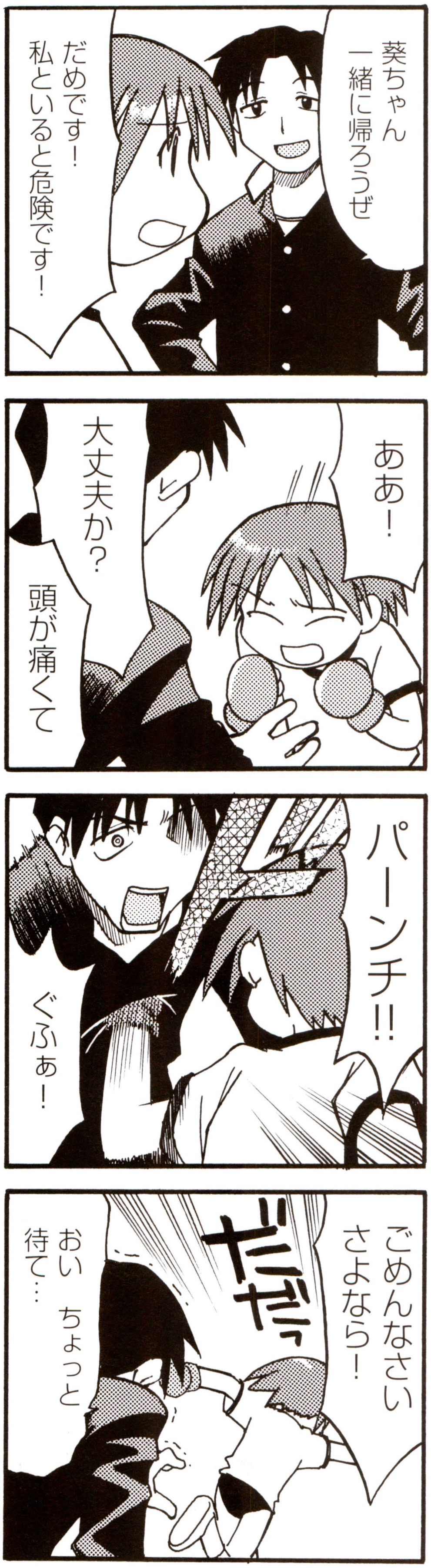

サンキュ！ セリオ
ーまた
あら 私にはお礼なし？
おう サンキュ 綾香
どーいたしまして
初めからそう言いなさいよ
不思議な感覚
…なあ セリオは
格闘技はやらないのか？
はい 来栖川のサテライト
サービスにより あらゆる格闘技の
プログラムが実行可能です
んー…そういうのじゃなくて
一緒に練習しないか？
セリオだけのデータとしてさ
――でも
おもしろいわね
どお？ セリオ
とてもいい気持ち
…………
はい！


あなたが人間を好きになった
気持ちが少しわかった気がします
限り無くあいまいで
ーそれと
そういえば
マルチさんに浩之さんから
御伝言があるんですよ
"また　今度は皆で
遊びに行こうな"って
HM開発課
第7研究開発室
複雑なデータ入力
……とても
不思議な感覚
マルチさん
…いってきます
理解する事は不可能
なのかもしれないけど
気持ちいいものですね

浩之抹殺指令

KIYOHIKO AZUMA
あずまきよひこ
❶

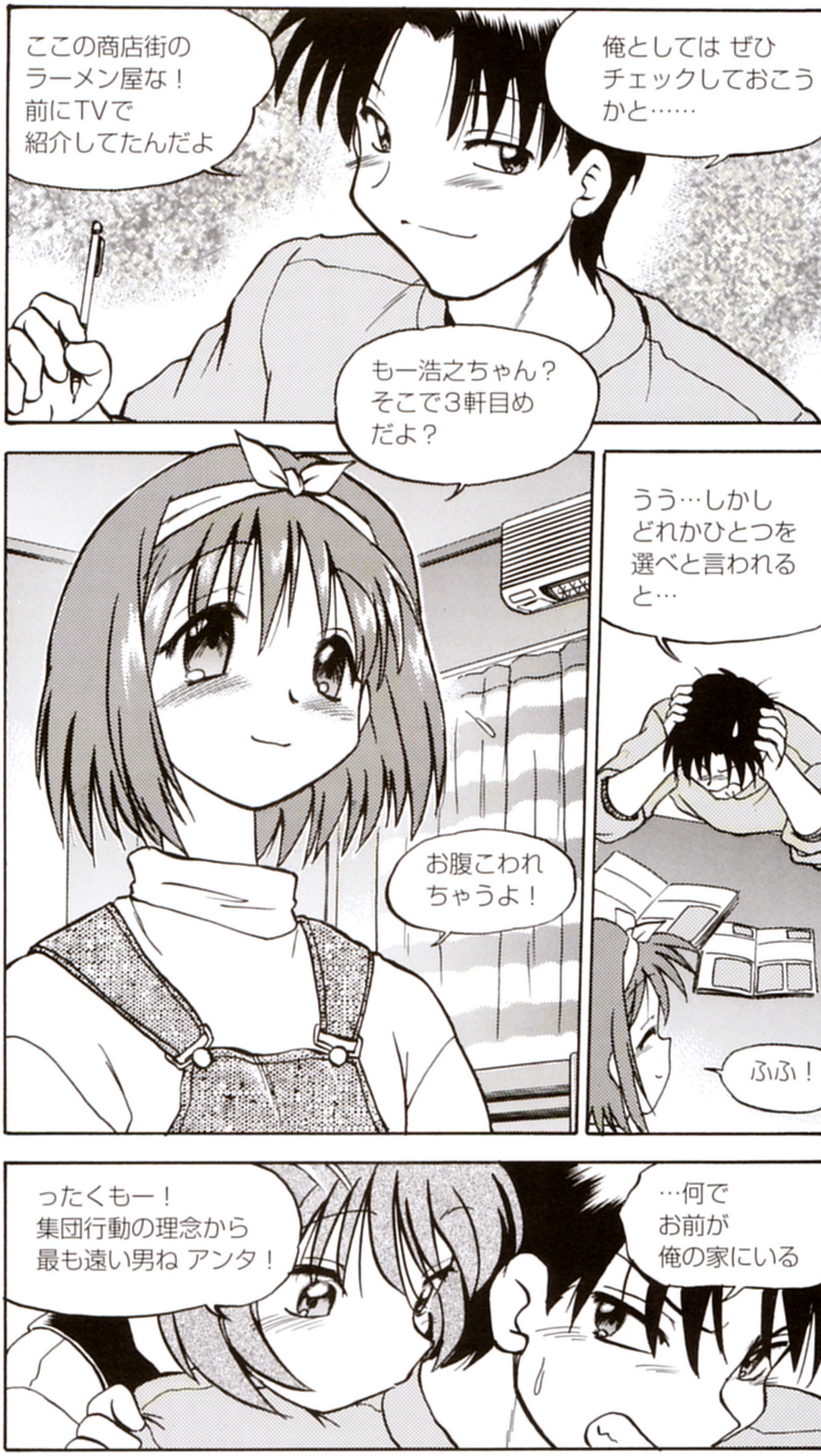




セリフは右から読んでください。

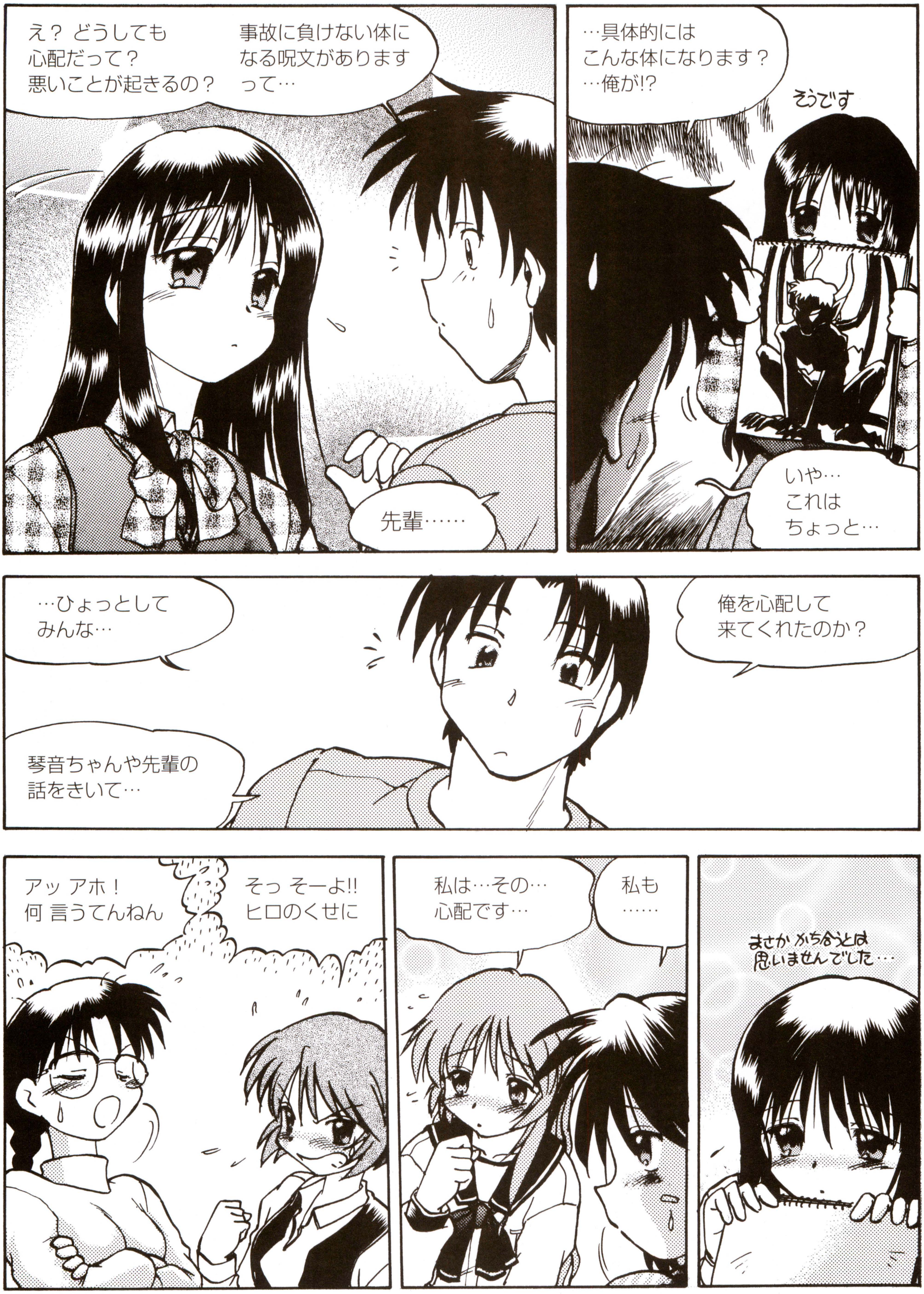
修学旅行へ行こう

TATSUYA MITAMORI
みた森たつや





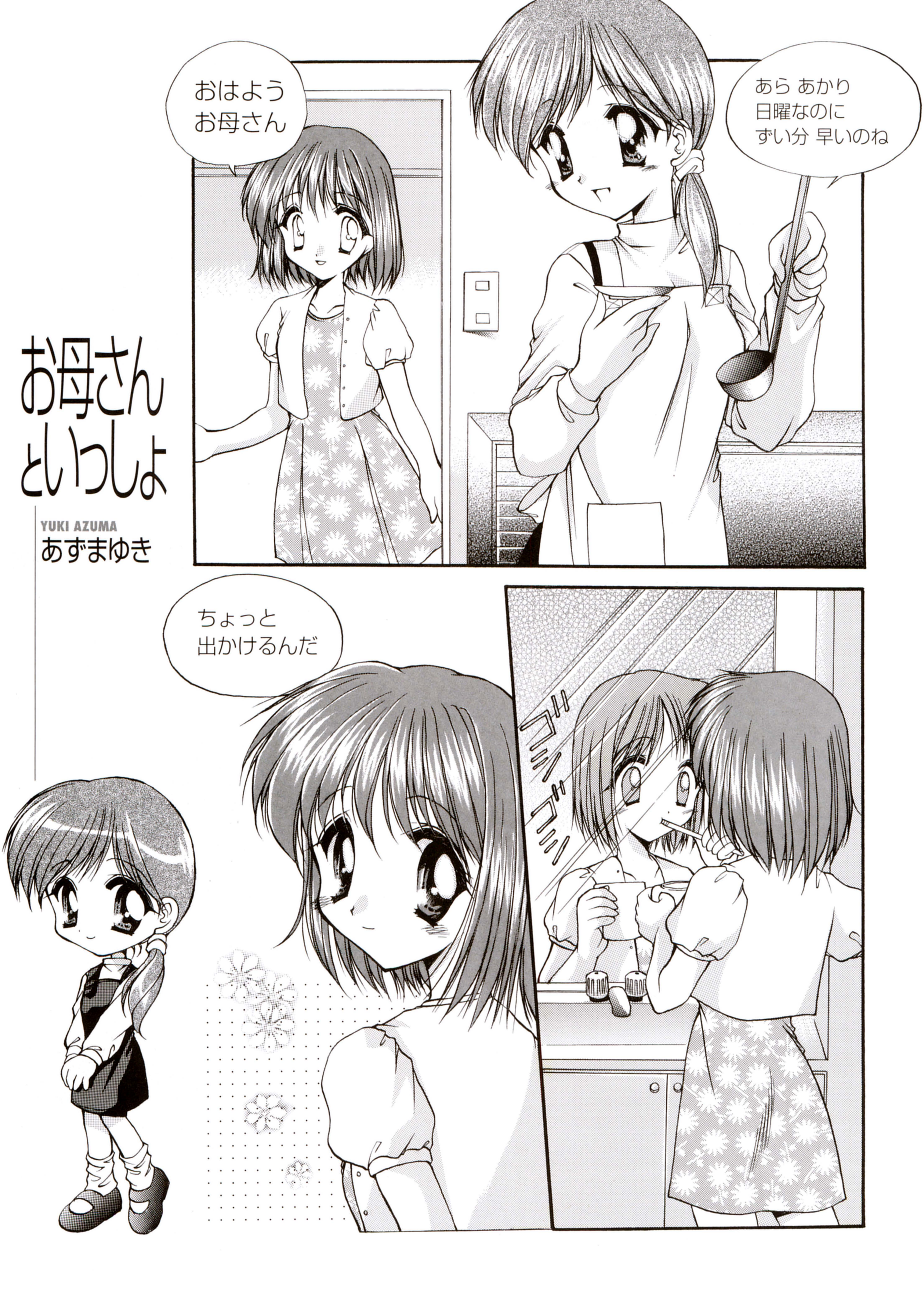

何よ！ アタシだけ
そんな事 言うわけ!?
〜〜…
!?アタシに
だけって…
!?
ズラッ
……邪魔やったら
ちょ…
ちょっと
待て！
わ 私ただ先輩に
お気を付けてって…
しゅん…
いっ いや！
ありがとう
葵ちゃん
私…視えたんです
先輩が旅行中…
ああっ!!
とても
言えない
何を視たのか
言ってくれ!!
そっそうか！
これは夢だ
次のページでは
はっと目が覚めて
……
タイトル下に
あかりが居るんだから…
じゃ じゃあ
この私は浩之ちゃんの
「夢」なのかな…
あかりのシナリオぢゃ
ねーのか？これは…
違うって！

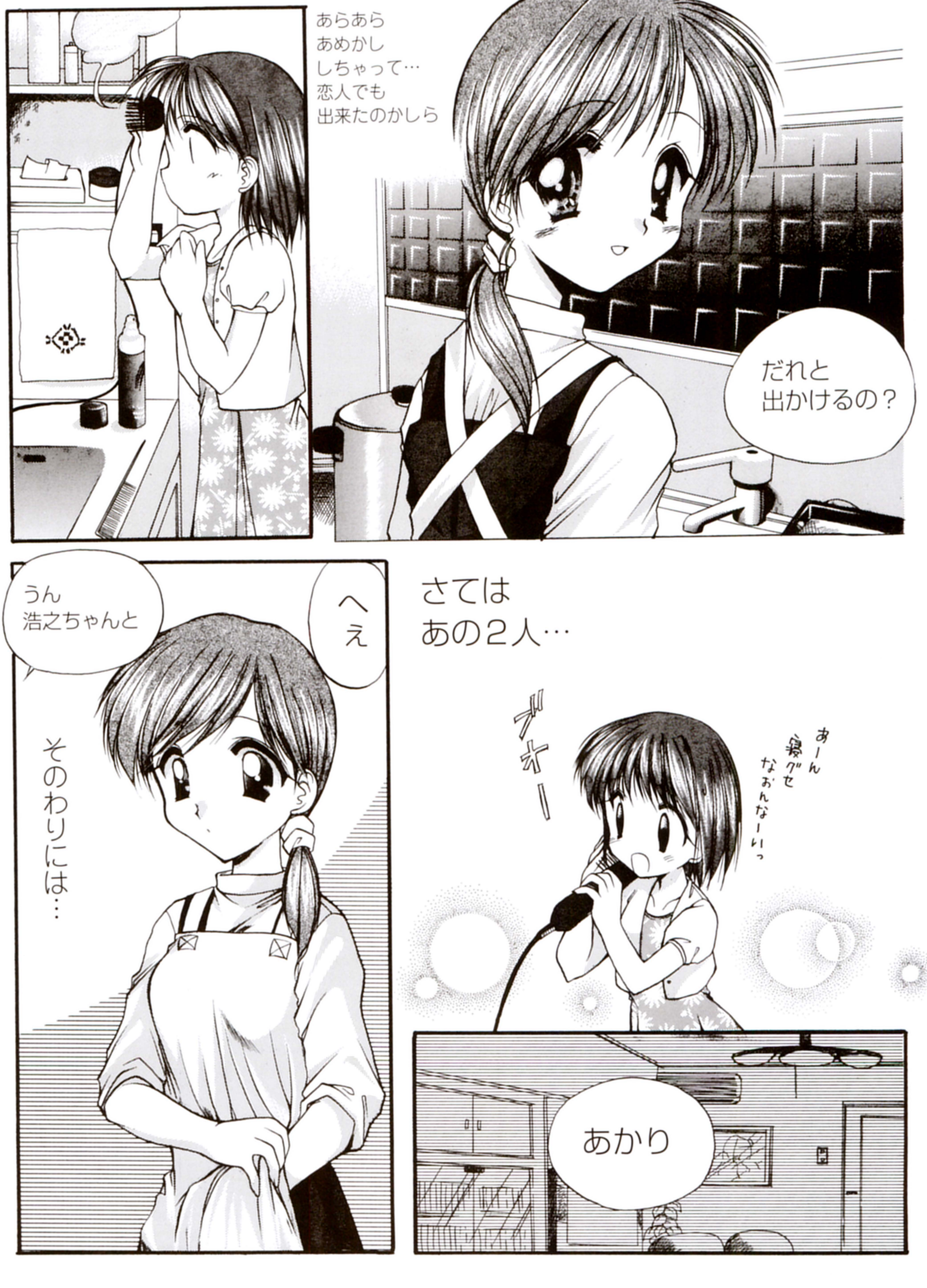

え？ どうしても
心配だって？
悪いことが起きるの？
事故に負けない体に
なる呪文があります
って…
先輩……
…具体的には
こんな体になります？
…俺が!?
そうです
いや…
これは
ちょっと…
…ひょっとして
みんな…
俺を心配して
来てくれたのか？
琴音ちゃんや先輩の
話をきいて…
アッ アホ！
何 言うてんねん
そっ そーよ!!
ヒロのくせに
私は…その…
心配です…
私も
……
まさか分ち合うとは
思いませんでした…

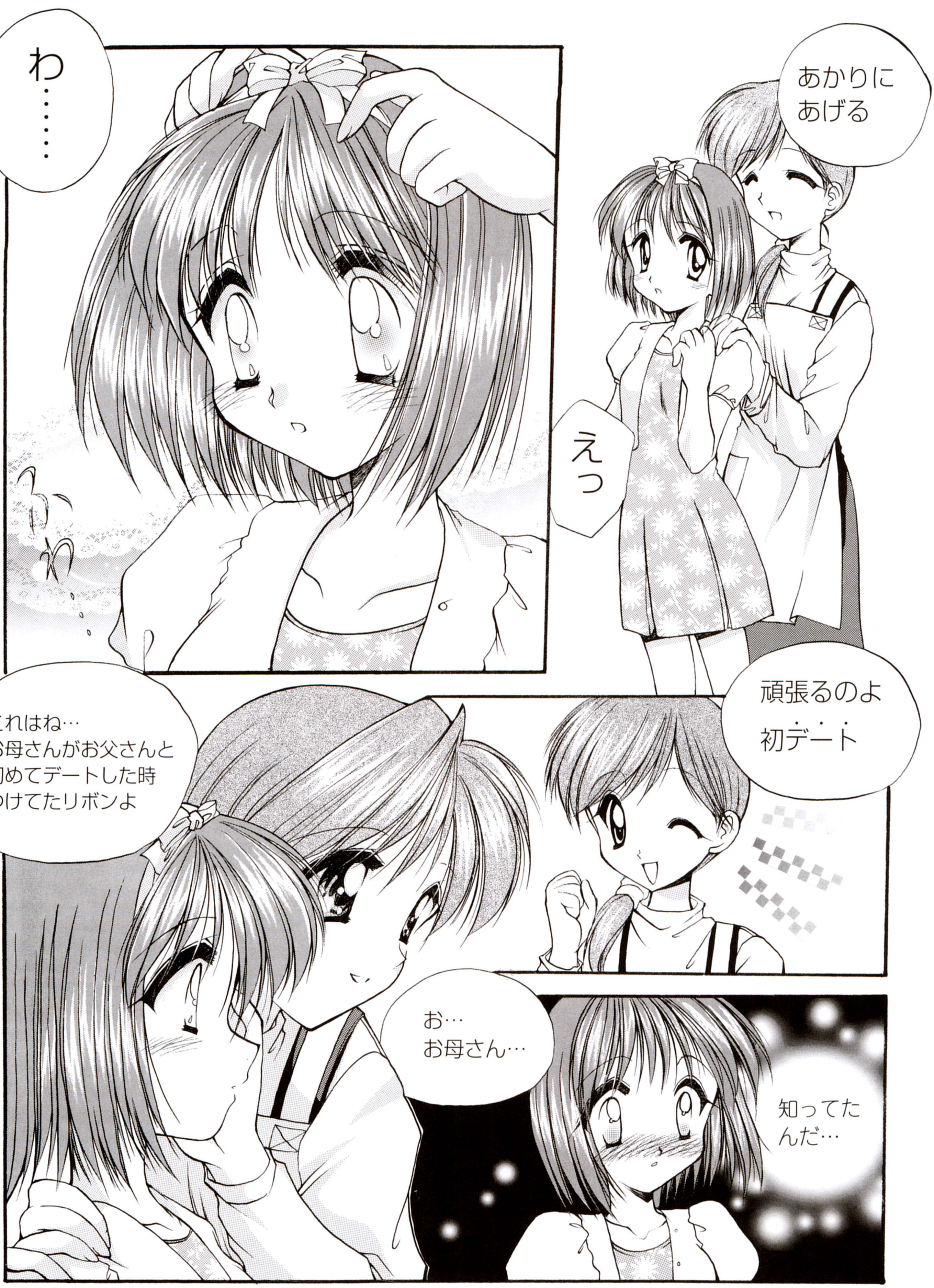

……
浩之ちゃん
心配ねえよ
みんな！
修学旅行くらいで
ナーバスになる事
ないって！
な！ あかり
うん！
悪い事なんて
起きやしないって!!
しかし…
出発の朝…
浩之っ!!
俺達
友達…
うわあああっ!
言うなっ！
友達ならそれ以上
言うんじゃねーっ!!
だっ!
悪い事は
起きたのだった!!

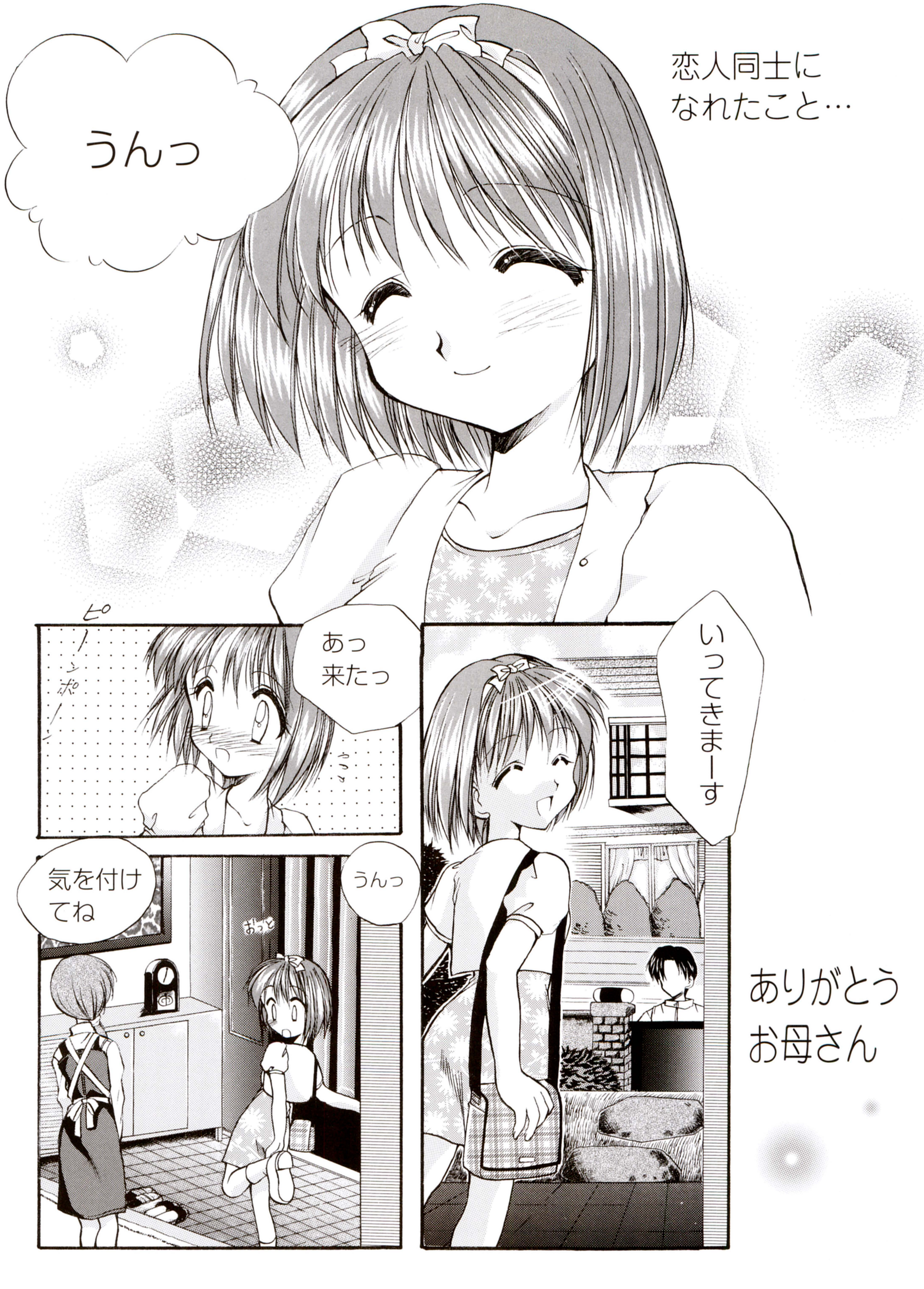
お母さんといっしょ

YUKI AZUMA
あずまゆき




あらあら あめかし しちゃって… 恋人でも 出来たのかしら
だれと 出かけるの？
うん 浩之ちゃんと
へぇ
さては あの2人…
そのわりには…
ブォー
あーん 寝グセ なおんなーいっ
あかり


あかりに
あげる
えっ
わ……
これはね…
お母さんがお父さんと
初めてデートした時
つけてたリボンよ
頑張るのよ
初デート
お…
お母さん…
知ってたんだ…

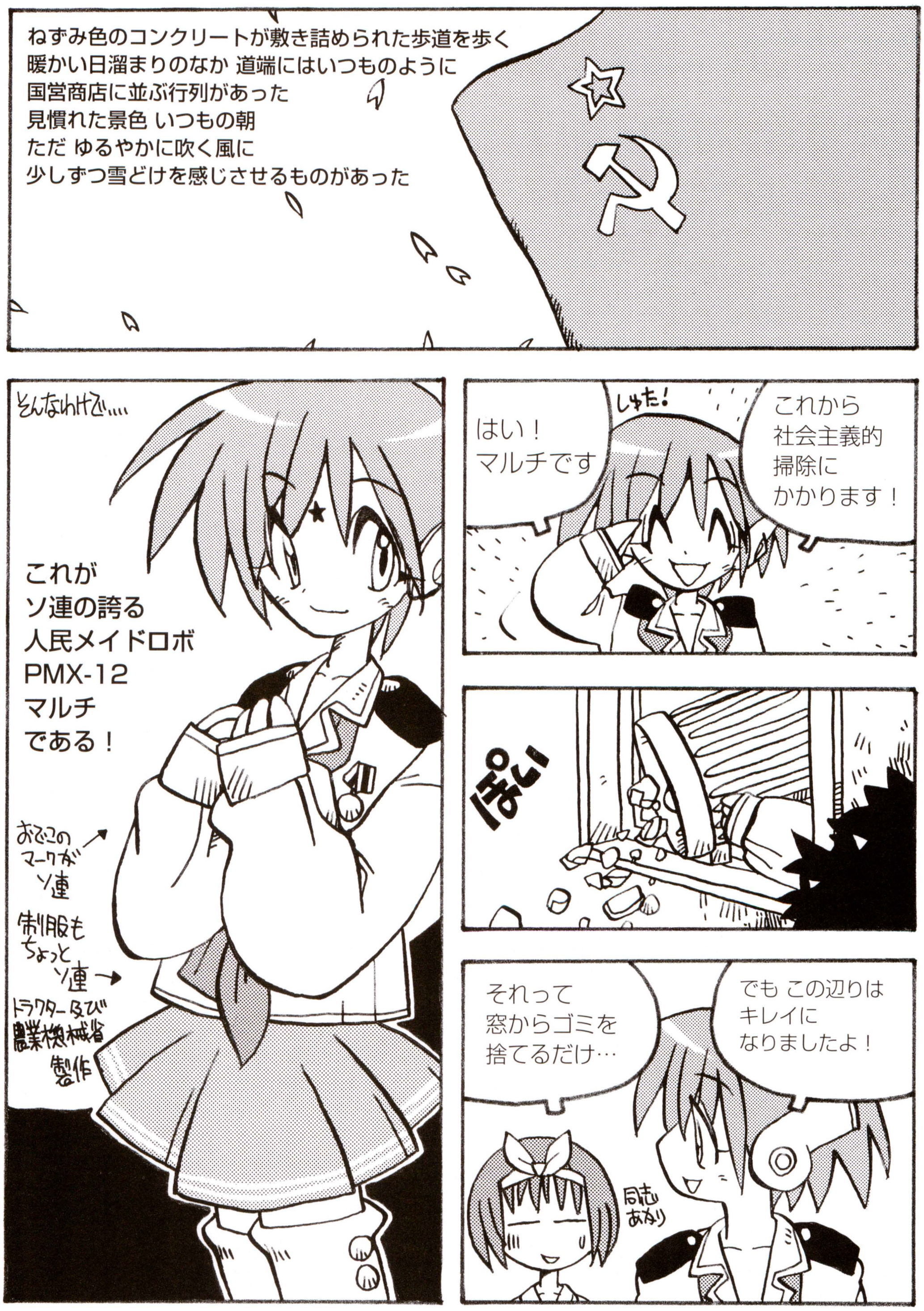

恋人同士に
なれたこと…
うんっ
ピンポーン
あっ
来たっ
気を付けてね
うんっ
おっと
いってきまーす
ありがとう
お母さん

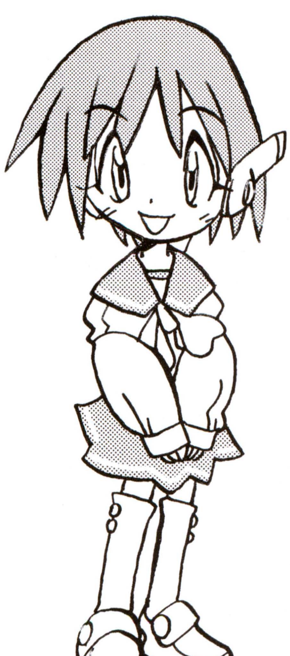
「無限数ノ宇宙ガ同時ニ存在シテイルワケダ」…メッキー「発狂した宇宙」

思考実験

BACK IN THE USSR

RASENJIN HAYAMI
速水螺旋人






CPUには信頼性の高い
真空管を使用ッ
核戦争下でも使用可能な
信頼性ッ
BEEP BEEP!
初期の計画では
もっと大型
だった事が
最近明らかに
なったとか
同志の皆さんが
うれしい顔をして
くれるのが
好き…
社会主義的
サービス精神！
マチガイ
あー だりー
いくら働いても
かせぎは
同じー
そして
5ヶ年計画達成
めざし
マルチは
今日も
がんばるのだ！
ドンバス炭田で
労働する
スタハノフロボット
マルチ
労働の汗は尊い
ふぅ
そういや
あんたの動力は
何なの？
ええ
日本製は
充電式でしたけど
同志
志保
私は小型軽量大出力の
黒鉛減速軽水冷却
沸騰小型炉内蔵なんです
FANTASTIC!
ASTOUNDING!
AMAZING!
MARVELOUS!
黒鉛うんちゃら炉
チェルノブイリ原発で使用
汗
……冷却水
あッ
オーバーヒート
です～
しゅ～
ああ
To Heartの舞台が
日本でホントに
良かった…

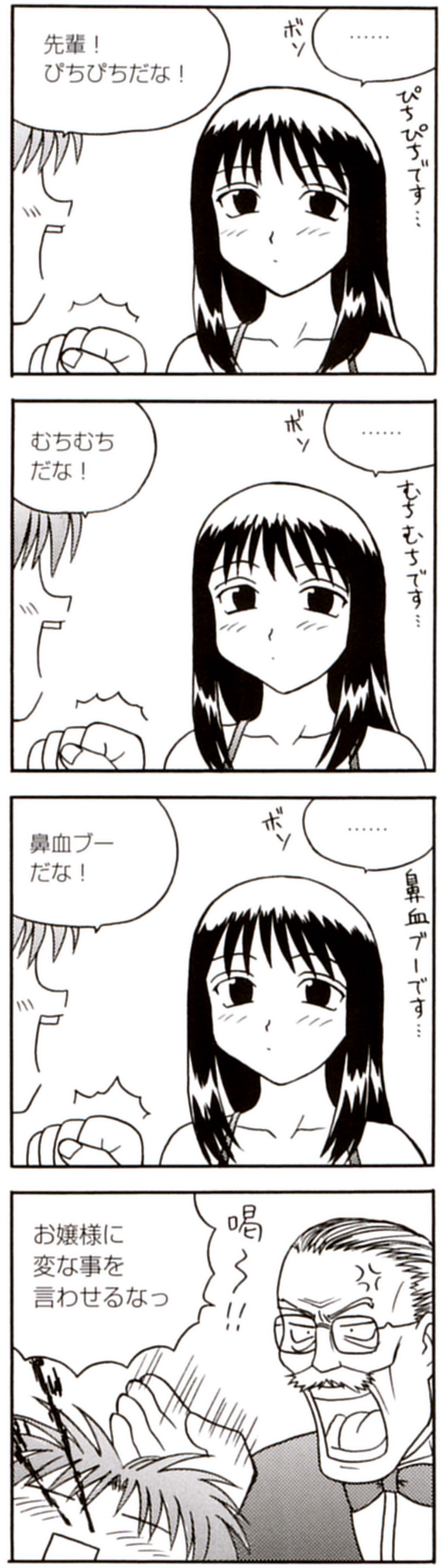
某高校生群像

MALCOLM.X
Malcolm.X

SOS



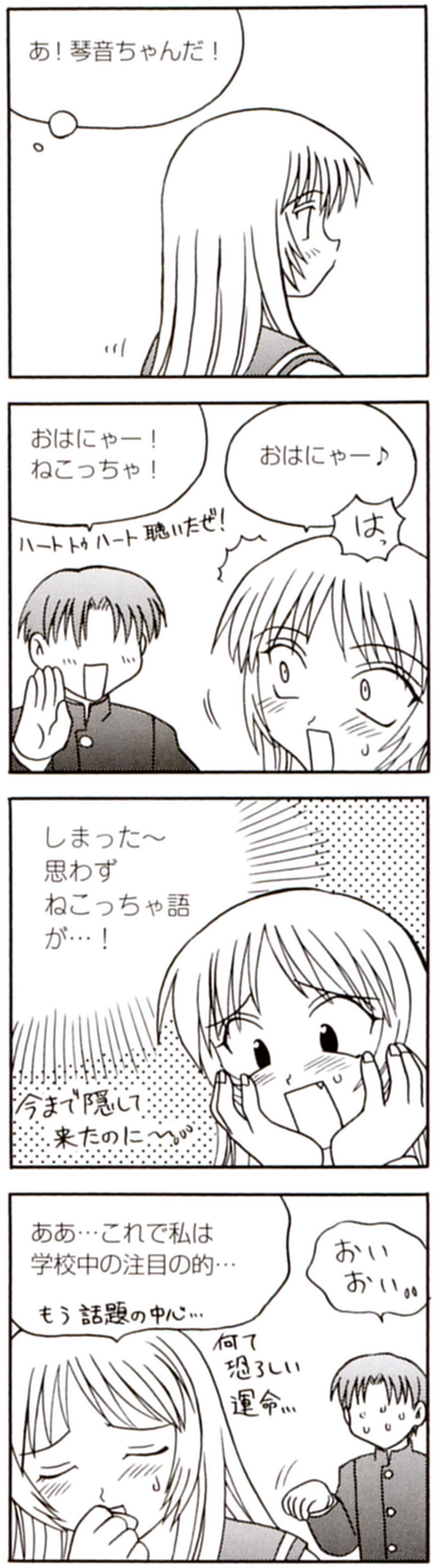
反応



契約違反


葵！ あなたカラテ
なめてるでしょ!?
え、
そんな…
何で葵ちゃんに
絡むんだよ！
あなた何も
知らないのね？
教えて
あげるゎ！
?
葵はカラテで
推薦入学した
のよ！
…葵ちゃんが
悪い！
それなのに勝手に
サークル立ち上げて！

ラジオ


あ！琴音ちゃんだ！
おはにゃー！
ねこっちゃ！
おはにゃー♪
ハートトゥハート聴いたぜ！
はっ
しまった〜
思わず
ねこっちゃ語
が…！
今まで隠して
来たのに〜
ああ…これで私は
学校中の注目の的…
もう話題の中心…
おい
おい。。
何て
恐ろしい
運命…

浩之抹殺指令

KIYOHIKO AZUMA
あずまきよひこ

❷



セリフは右から読んでください。

YORINUKI OSHIETE!

よりぬき

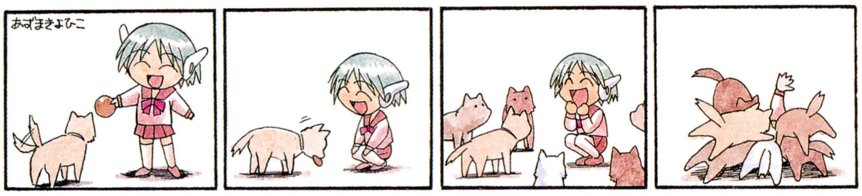
おしえて! To Heart







「げーむじん VOL.5〜8」で短期集中連載された「おしえて! To Heart」のコーナーを加筆・再構成の上、再掲載だ!



Comic Kiyohiko Azuma



















AKARI KAMIGISHI

【神岸あかり】

CV／川澄綾子

●年齢：16歳●身長：157cm
●スリーサイズ：B79/W59/H84
●誕生日：2月20日●血液型：O型
●好きなもの：くまグッズ●苦手なこと：水泳
●特技：料理

主人公とは、もともと親同士の仲がよかったためにもの心がつく前からの付き合い。面倒見がよく世話好きで、主人公のことを誰よりも理解している。



アクアプラスの制作クリエイターに直撃インタビュー

『To Heart』はまずキャラクターありき！

99年3月25日の発売からさかのぼること約8ヶ月、98年7月に行われた貴重な制作者ロングインタビューを再構成！『To Heart』とはどんなゲームなのか？　その核心部分に迫ってみた！

アクアプラス参加スタッフ
- ●高橋龍也（メイン企画＆メイン脚本）
- ●水無月徹（キャラクターデザイン）
- ●河田　優（キャラクターデザイン）
- ●ねのつきゆきひろ（CG監修＆CG色彩）

プレイステーション版はコメディ要素を強化！

──パソコン版『To Heart』をプレイステーションに移植しようと思った理由は？

高橋：より広い層にゲームを楽しんでいただこうかと思いまして。

──「より広い層に」とおっしゃいましたが、具体的な対象はあるのでしょうか？　女性ユーザーに遊んでもらいたいなぁとか。

高橋：特にターゲットを限定しているわけではないんですよ。パソコン版が大人の男性向けに作られたものだったので、その移植版というとやはりその辺りがメインターゲットになってくるんじゃないのかなっていうのはありますが。子供たちが読んでもわかるくらいに難しい漢字などは極力使わないようにしています。

水無月：ほんと、全年齢対応で明確なターゲットというものは設定していないんですよ。

──プレイステーションに移植されるにあたって変更された点などは？

高橋：強化しているのはコメディ要素ですね。

──シナリオは、ほぼ100％書き直しというようなお話ですが？

高橋：100％といっても、がらりと内容を変えるわけではないんです。すべてにメスを入れるというようなニュアンスなんですけど。

──基本的な設定を残しつつ、メスを入れていくということですか？

高橋：ええ、そうですね。完全にリニューアルという形で作業を進めていますので。パソコン版が発売されてからけっこうたちますから、パソコン版をプレイした人がプレイしても、「かなり変わっているな」と思っていただけるようにはしたいですね。

──プレイステーション版にはキャラクターの移動画面が入りますよね。パソコン版だと、その場所へ移動しなければ誰に会えるのかわからなかったわけですが、その、誰に会うのかわからないといった偶然の出会いが、このゲームのおもしろさのひとつではないかと感じていました。それをあえて移動する前からわかるようにしてしまうのはどうしてなんでしょうか？

高橋：パソコン版のとき、最初は名指しで移動できるようにしていたんですよ。恋愛シミュレーションゲームなどで、よくその場所へ移動したら偶然に女の子と出会ったというようなことがあるのですが、実際のところ会いたい人がいるなら捜せば会えるだろうという話になったんです。それで、名指しで移動できるようにしたのですが、テキストを読んで、名前を選んで、テキストを読んで、名前を選んでって、ゲーム的にはすごく単純な作業で終わってしまったんですよ。なんだか連続小説を読んでいるような感じで、ぜんぜんゲームっぽくなかったんです。「ビジュアルノベル」というジャンルのゲームなので、読ませることをメインに置いて、ゲーム性などは意識せずに作ったのですが、あまりにもゲームらしくなくって、小説っぽい。それならば、ちょっとは人を捜す要素を入れてゲーム性を出してやろうとしたんです。ところが、パソコンゲームのユーザーの方は、セーブとロードを繰り返して攻略する人が多かったんですよ。それで、『To Heart』をプレイした方から、目当ての女の子がどこにいるのかわかないのは、何度もロードとセーブを繰り返すことになってしまい、作業的におっくうだという意見が多く出てきたんです。プレイステーション版では、そのことを踏まえてゲームっぽい処理をしつつ、目当ての女の子を捜せる方法はないだろうかという話になって、コントローラを使って目当てのキャラクターのところへ行けるようにしたんですよ。

──例えば、ヒロインのあかりを狙うとして、あかりを追っかけていけば簡単に攻略できるのではないかと思うのですが？

高橋：実際にそうだと思います。ゲーム的には非常にシンプルな作りで難しいところはないと思っていますので。単純にストーリーを追っかけられるようになっています。

──パソコン版だと、あかりの攻略が難しいですよね。それはそのままなのですか？

高橋：今のところは変えていないです。発売前から攻略を言ってしまうのはなんなのですが、ゲームを作るにあたって、あかり以外の女の子は高校に入学することで出会えるタイプの子なので、より深く相手のことを知れば知るほど、2人は分かりあっていくんです。ですが、あかりのことは幼い頃から知っているので、学校で無理に会わなくても、その間、違うキャラと知り合うことであかりのことを再確認するような、そういう方向がいいんじゃないかという話になったんです。あかりを狙うときはあかりとつき合うよりも、他人とつき合っていた方が、あかりの好感度はあがっていくだろうなと。そういうふうにつくったんです。その辺りの攻略が明らかに他のキャラと違うので、ユーザーの方には難しいらしいんですよね。

──また攻略という点では親友の好きな人を好きになってしまう志保のシナリオは、かなりつらいものがありますね。

河田：あれもまたシナリオライター（青村早紀）の趣味がかなり入っているんで。

高橋：志保のシナリオは、一歩間違えると三角関係ですごくつらい方向へいっちゃうんですよね。でも、キャラづくりの段階から、志保やあかりはそういうつらい方向に話が流れないキャラクターだという作りをしているので、2人ならきっと、こう、さわやかに、お互い問題が起こってもうまく消化していい方向にいくだろうということで。志保のシナリオに関しては、青春の1ページみたいなものを書ければいいなって思ってます。

水無月：でも、あのキャラはあのキャラであのまんま奔放に適当にやると思うんですけどね。

──パソコン版ではCGの達成率が表示され、プレイヤーの中には達成率100％を目指す方もいたと思われるのですが。そういった部分もプレイステーション版に移植されるのでしょうか？

高橋：CG枚数や達成率が表示されるようになったのは、パソコン版で発売中の3作のビジュアルノベルシリーズの中でも3作目



●年齢：16歳●身長：160cm
●スリーサイズ：B86/W56/H85
●誕生日：11月7日●血液型：B型
●好きなこと：目立つこと、人を驚かせること
●苦手なこと：束縛されること●特技：カラオケ

おしゃべりが大好きで、「歩く校内のワイドショー」の異名をもつ。情報通ではあるが、どこか間違った情報も多い。主人公とは中学からの腐れ縁。

SHIHO NAGAOKA
【長岡志保】
CV／樋口智恵子





●年齢：15歳●身長：156cm
●スリーサイズ：B77/W54/H78
●誕生日：10月9日●血液型：B型
●好きなもの：イルカ●苦手なこと：暴力的なこと
●特技：絵を描くこと

主人公のひとつ年下。入学してすぐに超能力をもっているとウワサされ、周囲から気味悪がられる。そのためか、口数が少なく他人に心を開こうとしない。

KOTONE HIMEKAWA
【姫川琴音】
CV／氷上恭子



の『To Heart』からなんです。本来、そういうのはあまり入れたくなかった要素なんですよ。1回プレイしただけでもすべてを楽しんだ気分になれて、次にプレイしたときはまた新たな楽しみを発見できるっていうことが、ユーザーにとってはうれしいんじゃないのかなって思っていたもので。ですが、結局、すべてのCGを捜したいというユーザーの意見が強かったんですね。まあ、達成率が100％になったにもかかわらず、ゲームをやり続けてくれたユーザーもけっこういましたし。プレイステーション版にも入れる方向で今は考えています。

──プレイステーションに移植されることで、シナリオの量は増えるのでしょうか?

高橋：変わらないかも知れないですね。パソコン版のサービスシーンがすべて抜けてしまうので。その分のエピソードは増える予定です。

水無月：プレイステーション版ではキャラクターの性格など、もう少し深く掘り下げてシナリオや絵のボリュームアップをはかっています。そこら辺はパソコン版をプレイした方にも、“おっ！”って思える要素だと思いますね。やっぱり、削った分の要素は足さないと。

──CGも描き直されていたり、追加されているシーンがけっこうありますよね?

水無月：シーン、CGに関しては、なにぶん昔の素材なので、ほぼリニューアルするつもりなんですよ。

高橋：原画段階からそのまま使っているのは今のところはないです。

──プレイステーションへ移植されるにあたり、使える色数の違いなどCGを描かれる上で苦労されていると思うのですが?

ねのつき：塗る方に関しては、シナリオや絵と比べてグワッと大幅に変わった感じではないんです。見た目、パソコン版はちょっと暗い感じの色合いで塗っていたので、今回はさわやかな感じを出そうということもあって、わりとあっさり目に塗っています。あと、ちょっと鮮やかにもしてみました。

『To Heart』のテーマとは、「春」「さわやか」「ハート」!?

──今、「さわやか」ってことばが出てきたのですが、もともと『To Heart』のテーマっていうのはなんなのでしょうか?

高橋：テーマですか?　そうですね、けっこう後付けした部分でもあるんですけど。ゲームを作るにあたって意識したのは、まず、舞台は「春」だということと、とにかく「さわやか」っていうものを入れたかったんですよ。あとは、「ハート」。ハートフルというようなノリも入れたかった。そしてプレイをしてみてあたたかい気持ちになれるものを作ろうということですか。ゲームをやり終えた後もダッ～と気持ちがダウンになるようなものは極力廃して、気持ちがプラス方向に向くものを作ろうと。だから「さわやか」っていう部分で、画面によく青空が出てくるんですよ。イメージ的には、春、桜が舞っていて、そのバックには青い空。色的にいうとピンクと青色って感じになって、“ああっ、青と春で青春か?”みたいな感じですか（笑）。まあ、自然体で青春っぽくて、あんまり説明くさくならないような作品にしたかったんですよ。

──レミィにしろ志保にしろ、すごくキャラクターがたっていますよね。それは、もともとしっかりとした性格付けがあったからこそだと思うのですが。そういう各々のキャラクター設定などは、みなさんで話し合って決めたのですか?

高橋：このゲームに関していえば、まずキャラクターありきなので。徹底的にキャラクターを作ろうってところから始まったんです。

水無月：ゲームの企画自体、学園ものでキャラクターがいっぱい出せればいいかってことで。『To Heart』を作るにあたって、いちばん最初にしたことはキャラクターの絵を描いたことなんです。こんな感じのキャラクターで出てきてっていう。

──絵が先にあって、性格を後から決めていったということなんですか?

高橋：その絵を見ながら、こいつはもしかしたらこんな性格なんじゃないかとか。紙にですね、このキャラだったらこういうエピソードがあってと落書きをしていって。例えばこいつは双子だとか、こっちはインド人だとかですね。

水無月：ギャグの要素から書き込んでいったんです。それがそのまま残った設定というのが、超能力者だとかロボットで、これならいけるだろうと。

高橋：そのほかにもボツになったキャラクターはたくさんいました。

──ボツになったのは、どんな設定ですか?

高橋：双子ですね。2人とも引っ込み思案なんだけど、なんかこうちょっとふつうと違う。1人はボソボソって話すタイプで、もう1人はチョコチョコと動くタイプのキャラクターだったと思います。

水無月：あと、インド人（笑）。もともと外人を出そうとは思っていたんです。でも、アジア系の文化や風習にあまり詳しくなかったのでやめました。そこで逆に作りくさくしてまでアジア系のキャラクターを出そうとしてしまうとおもしろくならなくなってしまうので。まあ、外人っていう設定だけが残りました。

高橋：それがレミィというキャラになったわけなんですけど。実はそのキャラクターを使って、文化の違いをテーマになにかコメディを書こうと思っていたんですけどね。あとは、放送部でハッスルする女の子だったかな?

水無月：いや、写真部でハッスルする女の子。

高橋：写真部の子で主人公に復讐するため、つきまとっている女の子がいたんです。実はそれが志保だったんですけど（笑）。

──確かにそれぞれ絵を見るとこんなキャラクターかなっていう想像はつきますよね。

高橋：それでも最初のイメージとゲームスタート後のイメージは変わるようにしているんです。例えばあかりは絵的にみるとすごく優等生で、まぁ、ヒロインヒロインしているように思えるらしいんですけど、ゲームをやるとドジで……みたいな書き方をしているんです。

──智子なんて、すごくお堅くていかにも委員長や

ってるなって雰囲気が出てますしね。でも、その裏に隠れている彼女の弱さもうまく出せているなぁって思いました。
高橋：キャラクター的には、常に2面性を出せるようしているんです。最初に出会ったときの印象と親しくなるにつれてわかっていくことっていう2点を明確につくっているんですよ。
水無月：まぁ、他のキャラもだいたい。第一印象のままってキャラおる？
高橋：志保とか（笑）。

キャラクター作りと その根底にあるもの

──キャラを作っていくときに時間軸といいますか、そのキャラクターの過去とかそういうところから作っていくものなのですか？
高橋：キャラクターにもよりますけど、作る場合と作らない場合がありますね。
──パソコン版の場合、マルチの話などすごくバックストーリーみたいなものができているなぁと思っていたのですが？
高橋：実際にマルチはロボットで、変な設定でおちゃらけてはいるんですけど、地に足が着いてるといいますか、リアルっぽく表現することを意識しました。ロボットがいるっていうのはすごくファンタジーな世界なんですけど。それでも身近にいるような雰囲気は出したいんで、じゃ、どうやったらマルチってキャラクターは存在できるのかっていうことを徹底的に考えたんです。直接画面には出さない設定ですが、チョロチョロって出てるのは出てます。
──またマルチのシナリオは、セリオという対になる存在がいることで、よりユーザーに受け入れられたように思えましたが。
高橋：マルチというのは、その世界ではロボットがいるって設定なんですけど、そこでその世界の中でも特異なキャラクターだということを表現したかったんです。ですが、そのことを表現するためにはマルチだけでは無理だと思ったので、対になるセリオを出さざるを得なかったっていうのはあります。本来、設定にはセリオとマルチの比較テストをするというのが、根底にありますから。
──ちょっと話は脱線しますが、レミィって何で髪が黒いんですか、子供の頃。
水無月：それはちょっと強引なんですけど。
高橋：いってしまえば、あれはですね。画面的に金髪だったらすぐわかるだろうということだったんです。だけど、幼い時、金髪はいじめられたりするだろうということで。
河田：当時は主人公の中の記憶のひとつとして、ごまかそうという感じでやったんです。また、最初は芹香と間違われたりしたんですよ。でももしあれが芹香だったら、こういう時、"きゃはっ"って顔はしないだろうと。
水無月：似てるんかなぁ〜？とかちょっと思ったんですけどね。
──では、キャラクター作りという点で苦労されたところはどこですか？
高橋：各キャラクター、それぞれに苦労はありますよ。一番苦労したのは、……誰でしょうね（笑）。
水無月：葵とか？
高橋：葵はたしかに苦労した方ですかね。ロボットがいて、超能力者もいるっていう世界の中で、格闘家というのはどういう位置にいて、どの程度パロディをしてもいいのかっていうのがありましたから。そのため、葵ってキャラクターは、最初もっとパロディっぽいキャラクターだったんですよ。
水無月：ギャグマンガみたいな感じだったな。
高橋：ほんと、マンガノリ的なキャラクターでしたね、嘘っぽい気功を使ったりだとかそんな設定もあって。まあ、とりあえずその設定でシナリオを書いてはみたんですけど……。
水無月：面白くなかった。
高橋：面白くないというか、学校を舞台にする青春ドラマっていうテーマが、葵だけパロディ要素が強すぎて違うものになってしまい、これはマズイと思ってやめました。ならば本格的な格闘家っぽく、その辺はリアルに書いた方が絶対にいけるだろうという話になって、パロディものからスポーツものにシフトさせたんです。ところが、キャラデザ先行で企画が進んでいたため、葵は制服を着たまま練習をするようなキャラになってしまった。ふつうそんな格好で練習しないじゃないですか？　だから、プレイステーション版では服も制服から体操着に着替えて、グローブも格闘技で本当に使われているオープンフィンガーグローブに変えました。
水無月：あとは、格闘の本とかを読んで、ローキックがすごく重要だとか（笑）。
高橋：葵というキャラクターを作るために、いろいろな格闘技の資料を集めました。
──またキャラクターのことなんですが、みんなけっこうなで肩だったりするじゃないですか。見た感じ守ってやりたくなるようなキャラクターって感じがしますが。
水無月：なで肩に描いているのは意識してなくて、描いてたらそうなったっていう。自然になった。守ってくださいっていうつもりで描いてしまうと、なんかそれはそれで僕は押しつけっぽくて嫌。特にそんなことも考えず、ナチュラルに。ほとんど作らずにナチュラルにすっと。
──そのキャラを起こした段階から今までに髪型が変更になったキャラっているんでしょうか？
高橋：レミィとかですね。もっと野生っぽくたくましくしたかったんですけど。さすがにメディアミックス（この時点でTVアニメ化は決定している）とかがありまして、それが微妙に足かせな部分でもあって変更できなかったんです。ちょっと名残りでもあるんですけど。『大運動会』のターニャがすごい好きで、ターニャみたいにしてくれ、してくれって。もっとかみついてくるようなヤツにしたかった。
河田：そのキャラデザも描いたんですよ。こっちがいいなぁ〜って。
──またすんなりこんな髪型のこんな子って言うのは出てきたんですか？
高橋：最初は、まぁ、絵から。ラフっぽいキャラの原

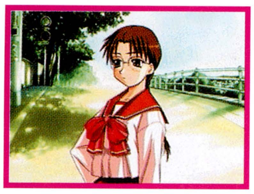


●年齢：15歳●身長：153cm
●スリーサイズ：B72/W57/H79
●誕生日：1月19日●血液型：A型
●好きなもの：努力と根性●苦手なもの：流行
●特技：格闘技（特にハイキック）

主人公のひとつ年下。エクストリームという異種格闘技戦に出ることを目的とした同好会を設立しようとする。なにごとにも熱くなりやすく、真面目な子。

AOI MATSUBARA
【松原葵】
CV／飯塚雅弓





●年齢：16歳●身長：161cm
●スリーサイズ：B88/W57/H85
●誕生日：9月10日●血液型：A型
●好きなもの：静かな場所●苦手なこと：人付き合い
●特技：勉強

もともと関西で暮らしていたらしく、関西弁を話す。1年のときはあかりと、2年では主人公と同じクラスに。頭がよく成績は学年トップ。ちょっと気が強い。

TOMOKO HOSHINA
【保科智子】
CV／久川綾



案から入るんで、その辺は変わりようがなかったっていうのはありますけど。

水無月：絵について最初に行われるのは、大体そういう性格っていうイメージで大まかなものを描いてしまう。あとはそれに対してそれは違うなぁ～という意見交換がスタッフ内であるから。

高橋：志保はね、ちょっと違う髪型やった。クルっとカールかかって、ヘアバンドで。

水無月：ヘアバンドから順当に進化しなかった？

高橋：それは違う。ヘアバンドでストレートみたいな感じだった。

水無月：マッシュルームにしてくれと。

高橋：シャギーを入れて、今風にしてっていう。当時、ヒロスエが流行ってたんで。

水無月：『To Heart』に関しては、髪型だとかスルっと決まった方ですよ。

──制服は苦労しませんでした？

高橋：制服は苦労しましたね。でもなんか幼稚園児みたいなのが好きなんですよ。ダブっとしたのが。

河田：ややや。

水無月：ダブっとしたのは、ほんま夏やろ？

高橋：どちらかというとジャケットを羽織る系の制服の方が、描くと普通にそうなっちゃうんですけどね。それであとは色の話になって、ピンクの方が画面的に鮮やかでいいってことになったんです。だけど、僕は、リアルな制服がいい、リアルな制服がいいってずっといってたんですけど、多数決でねじ伏せられました（笑）。

水無月：最初のうちはけっこう、みんなでキャラクターに色を塗ってどれにしようかって話になったんです。青色とか。

高橋：紺ぽい制服が僕がよかったんで、そこに白～って、いやピンクって。ピンクになっちゃったんです。

水無月：ほんまは、地味なヤツでもよかったんだけど、なんせ今回は見栄えとかを重視しているんで、多数決で。あとはまぁ、いろいろ雑誌掲載とかそんなんあって急ぎやったん。ほか、当時髪の色もいろいろあったから、どっちもシックな色だと頭だけ浮いてしまうっていう。最終的に絵がパロディっぽいっていうか、マンガっぽいんで。制服もそうなんですけど、逆にシナリオの方はリアルっぽくなってしまったんですよ。

各キャラクターに関する制作サイドの好みとこだわり

──各キャラクターのエピソードについては、脚本を書かれた方が考えたんですか？　それともみなさんで考えたのでしょうか？

高橋：2通りですね。脚本家が1人でつっぱしって作ったものもありますし、全員で出し合って決めたエピソードもあるって感じです。

──どの辺りのエピソードをみなさんで？

水無月：実は、そんなにないねん（笑）。

高橋：例えば琴音のエピソードですね。超能力をどう物語の中で絡ませていこうか、かなり悩みました。

河田：基本的には原画マンとシナリオライターで組んで考えましたから。

高橋：だいたい僕と水無月。もう1人、青村早紀というシナリオライターと河田優が組んで、お互いにやりたいものを持ち寄って書いていったんです。河田たちの方はどっちかというと純愛ラインが好きなんですが、僕はコメディラインが好きで。プレイステーション版のコンセプトがコメディなので、ちょこちょこと僕が手を加えてコメディの部分を入れるんです。そうするとけっこう怒るんですよね。

水無月：プレイステーション版で切られそうになった話があったときも「でも入れるよな、入れてくれ！　なぜ切るん？　入れよぉー！」とか（笑）。そういうこともありました。

──あと、『To Heart』のキャラクターを見たときに、目が非常に深みがあると思ったんですが、そこら辺は意識されたのですか？　目に絶対に視線がいくからきっちりしなければいけないだとか？

ねのつき：どんな画面でも原画マンが一番気を使うところではないかというので、なるべくきれいに表現しようとしています。ですが、目の部分だけはCG絵描きさんのタッチになってしまう場合があるんです。その部分だけがどうしても気になってしまって、みんな、直してくれ、直してくれと。だから、CG絵描きさんの方では、その辺はかなり似せようと日夜がんばっています。

デュアルショック対応!?　実はギャグだったんです

──デュアルショック対応というのは？

高橋：物理的なことよりも精神的なことで対応させようと思いまして。たとえば「志保～！！！」って感じですか（笑）。

一同：（爆笑）。

水無月：ギャグ的な使い方で対応させようと思っていまして（笑）。おまけ的に「動いたなぁ」みたいな感じですね。

高橋：これは実は、デュアルショック対応っていう、一種のギャグなんです。

水無月：面白いと思ったので。

高橋：本当のところ、バシっと某誌に書かれてしまったからというものもあります。ただ、デュアルショック対応ってところに○を書いただけなんですけど（笑）。でも、入れますよ、もうデュアルショック対応させていますから。

──ビジュアルノベルというジャンルで展開していって良かった点はどこですか？

高橋：普通のゲームと比べて、キャラクターがより掘り下げられるというのがひとつあると思います。細かいシチュエーションとかですね。あとは、「間」を書けるんですよ。セリフとセリフの間を文字で表現できたり、キャラクターの仕草を細かく表現できるんです。その辺りが昨今の『To Heart』のキャラクター人気のパワーになったんだろうなと思っていますけど。

──そうするとキャラクターを活かすためにそういうシステムにしたんですか？

高橋：それは逆です。システム的にそうだったんです。で、書いてみたらキャラクターをより掘り下げ

られたっていうんでしょうか。いわゆるノベルタイプのゲームっていうものは、システム的にパソコン版では前例がなかったんですよ。それをじゃ、やろうよって話になりまして。

――それでは、ほとんどチャレンジみたいな感じだったのですか?

高橋：言うなれば新しいことをやりたかったっていうのが単純にありました。今まで作っていたアドベンチャーっていうジャンルのゲームがちまたに溢れていたので。それとプレイヤーもテキストをパッ、パッ、パッと読み飛ばしぎみにゲームをやっているという現状があったんです。さすがにこの「ビジュアルノベル」というシステムは、流し読みをするとゲーム自体を楽しんでいないような気になるらしくて。やっぱり文字は読んでなんぼじゃないですか。その辺りでビジュアルノベルシリーズをプレイしてくれた人たちがテキストをよく読んでくれたっていうのが、良かった点だと思うんですよ。シナリオライターでもある自分にとっても、ありがたいシステムですよね。

――キャラクターを作るという点では、音楽も重要な要素だと思うのですが?

高橋：音楽は、僕とかシナリオライターが発注しています。ほんとにその曲がゲームの雰囲気にあっているかなどもチェックしたりして。また、音楽担当者にキャラクター設定を渡すと、そっからイメージを膨らませてある程度作ってくれる場合もあります。例えばレミィならカリフォルニア生まれの留学生って設定に書いてあったら、陽気でポップな感じにしてくれたりだとか。そんなふうにして音楽は作っています。

水無月：まあ、その辺りは内部で音楽を作っている強味もありますから。

高橋：専務がもともと音楽マンなので。実はこの会社、音楽の外注というところからスタートしたんです。だから音楽に力を入れるというのが、社風の根底にはあるんじゃないですかね。

なにげなくプレイしているが主人公の設定もかっちりある

――パソコン版をプレイした方の意見なんですが、『To Heart』をプレイした後は、自分たちの高校時代のことを思い出すとか、そういうことをよく耳にするんですよ。主人公のセリフにもいかにも狙ったあざといものがないだとか。

高橋：その辺はですね、あまり言われていないことなんですが、本来、ノベルタイプのゲームには主人公がキャラクターとして存在しているわけなんですよ。『To Heart』では、その主人公が実にナチュラルなヤツだったと。分析してみるとよくわかるんですが、実はすごくバイタリティーがあって、とんでもないヤツなんです。

水無月：主役の浩之(アクアプラスが設定した主人公の名前。ちなみにプレイヤーは自由にこの名前を変えることができる)っていうヤツの性格も、実はかっちりと決まっているんですよ。そういうものがあった上で、他のキャラクターと絡んだときにどうなるんだろうと考えながらシナリオは作られているんで。それは他のゲームにはない部分だと思いますね。

高橋：それはないでしょう。主人公がキャラクター的によく目立っているというゲームは。『To Heart』のシナリオって、ほとんど主人公の独白ですから。「ああっ、かったりー」とかですね。僕としてはみんなから共感を得れるようなキャラクターにしたかったんです。気さくなあんちゃんって感じの。

恋愛ゲームとは登場する女の子を好きになってなんぼ!

――ところで、恋愛ゲームというものはキャラクターありきなのでしょうか? それともシステムありきなのでしょうか?

高橋：かなり極論まで言ってしまえば、恋愛ゲームは登場する女の子を好きになってなんぼなんで、好きになるってところでいうと、システムうんぬんよりもやっぱりキャラクターが重要なんじゃないかなって思いますね。

――いかに仲良くなっていくかという。

高橋：まず、キャラクターありきだとは思うんですよ、恋愛ゲームは。その上で恋愛過程を楽しむものだと思っています。あと、システムがどんなによくても、キャラクターがとんでもなかったら恋愛感情は抱けないだろうとも思っているんです。本当は、システムとキャラクターが両立していれば一番いいんですけど。

水無月：そうなるとやっぱり、重要なのはキャラクターなのかな?

高橋：重要といえばキャラクター。キャラクターのみのゲームとシステムのみのゲーム、どちらが生き残れるかっていうと、やっぱりキャラクターのみのゲームの方が強いと思いますし。結論的にはキャラクターありきになるのかな。システムもおろそかにしてはいけないと思ってはいますが。

――キャラクターを引き立てるための土台みたいなものですか、システムって?

高橋：システムは、また、これはこれでひとつのものだと思うんですよ。僕はキャラクターを立てるためにシステムがあるとは思っていませんから。キャラクターがあって、さらにその上にあるのがシステム。どちらかといえば、キャラクターが土台だと思っています。

――それでは最後に、プレイステーション版『To Heart』を楽しみにしているみなさんへ。

高橋：がんばって作っていますのでお楽しみに、きっと面白いものにしてみせ……なんか、強気ですね。面白いものにするつもりなので、よかったら遊んでください。

水無月：弱気ぃ～。サクサクとできるものになる予定ですので、息抜きとしてゲームを楽しんでください。

1998.7.22　アクアプラスにて。



●年齢：17歳●身長：159cm
●スリーサイズ：B87/W54/H84
●誕生日：12月20日●血液型：O型
●好きなこと：ひなたぼっこ●苦手なもの：辛い食べ物
●特技：オカルト全般

いつもぼ～っとしてるが、巨大なコンツェルン・来栖川グループの会長を祖父にもつお嬢様。だが、実はオカルトマニアで黒魔術や降霊術にハマっている。

SERIKA KURUSUGAWA
【来栖川芹香】
CV／岩男潤子



SYSTEM CHECK!





●年齢：16歳●身長：174cm
●スリーサイズ：B92/W59/H86
●誕生日：12月21日●血液型：A型
●好きなもの：子供●苦手なこと：ビデオの操作
●特技：ことわざ

カリフォルニア生まれの日系ハーフ。気さくで誰にでも気軽に話しかける。日本語は達者だが、なぜかマイナーな格言やことわざを混ぜて話すクセがある。

LEMMY MIYAUCHI
【宮内レミィ】
CV／笠原留美



キャラクターという土台の上にシステムはある

メイン企画・高橋龍也

『To Heart』のシステムを再チェック！

基本的には小説を読む要領でゲームを進めていき、ときどきで迫られる選択を選んでいけばOKだ！　登場人物の１人として青春を謳歌してみないか？

1 この春、オレはいったいどんな出会いをするのだろう？

主人公はごくふつうの高校1年生。幼なじみの神岸あかり、佐藤雅史、中学からの腐れ縁、長岡志保らとともに学園生活を謳歌している。そしてふたたび訪れた春…。キミは、彼女たちと交わしたなにげない会話や、思いがけない出来事から、彼女たち一人ひとりと想いを深めていくことになるのだ。

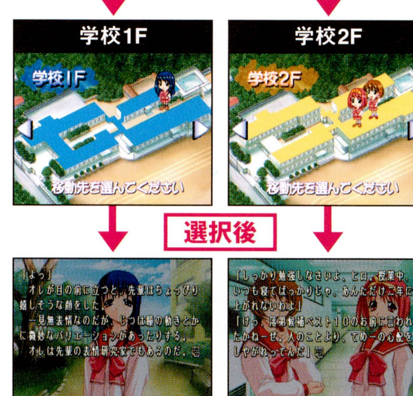


2 誰に会って何を話すか？　オレの行動で今後が決まる!!

放課後。さて、これからどうしようか？

主な舞台は主人公の通う高校。3月3日から5月2日までの2カ月間をどう過ごすかによって、彼女たちとの関係が変化する。ゲーム中、主人公は様々な選択を迫られるが、もっとも多く発生するのが放課後の行動について。選択しだいで、今後の運命が決まっていく。

→放課後、1階には芹香が、2階にはあかりと志保がいる。マップを見ることで誰がどこにいるのか一目瞭然。今日の行動はどうする？



イベント発生！

3 オレのアルバムに刻まれる青春の1ページ……

彼女たちと想いを深めることでイベントが発生していく。それはいつどこで起こるのかわからない。様々な出会いと経験を通して、彼女たちとの恋を成熟させよう！



↑昼休みの教室はうるさいからと屋上へ逃げてきた智子



↑レミィとゲームセンターで遊ぶ主人公。彼女の腕前は？



もちろんキャラクターはフルボイス化!!

ヒロインの声優は「新人さんでイメージを付けない方向でいくのか、それとも売れてる人で。どっちでいくのかっていうとき、全キャラヒロインクラスの声を！ということで、ちょっと無理を言ってお願いしたんです」（高橋）というアクアプラス側の希望のもと決定したのだ。







GO!GO! 志保ちゃん



ゲーム発売以前に『げーむじん』で掲載されたQ&Aを大紹介～！

Q 実はすごく気になっていたことなんですが、マルチはいったいいくらなんでしょうか？マルチの値段を教えて下さい！　セリオとはやっぱり違うんですか？
(埼玉県・土屋浩一・19歳)

A 「バージョンにより様々ですが、HMX-12(マルチ)はだいたい平均して500万円～550万円を想定しています。使用電気量は一日500円程度、維持費は年間10万円ぐらいでしょうか。さらにバージョンアップしていけばきりがありません。それでも長い目で見れば、人間の賃金よりも格段に安いのです。セリオは平均700万円～800万円ほどですが、サテライトサービス料も必要です」とのこと。これで身の回りの世話をしてくれるんだから、安いと言えば安い価格なのかもね～。

Q 女の子たちにはくわしいプロフィールがあるのに、セリオにはありません。セリオの身長、スリーサイズ、誕生日、好きなもの、苦手なもの、特技を教えて下さい。
(愛知県・上野真治・20歳)

A 志保ちゃんにまっかせなさい。「身長:160cm/スリーサイズ:B83・W53・H82/誕生日:2月12日(ロールアウトはマルチより先)/好きなもの:なし/嫌いなもの:なし/特技:何でも」という基本スペックですって、プロト型のみ後々に「好きなもの:特撮ヒーロー/苦手なもの:子供のおもり/特技:釣り」ということが判明したわよ～。

Q コメディを含み、ほぼ100％リニューアルということですが、どれくらい変更されるんですか？(大阪府・学生・持田幸夫・19歳)

A 細かいディテールが変わるものやストーリーの流れが変わるもの、キャラによって様々らしいわ。あたしやレミィのストーリーなんかがいい例かしらね？

Q 芹香のひとつ年下の姉妹・綾香のプロフィールを教えてください(身長・スリーサイズ・誕生日・好きなもの・嫌いなもの)。
(東京都・会社員・大竹和雄・22歳)

A あの娘も松原さんと一緒で、エクストリームをやってるのよねー。で、プロフィールなんだけど「身長:161cm/スリーサイズ:B88・W56・H85/誕生日:1月23日/血液型O型/好きなもの:勝負ごと/苦手なもの:祖父と祖母/特技:格闘技全般」ってことらしいわよ～。

Q あかりたちが住んでいる街のモデルは、アクアプラスさんがあるとこ(兵庫県)ですか？(埼玉県・会社員・川島さえ・19歳)

A 首都圏郊外をイメージしてるんだって。ファンの間じゃ、具体的な地名まで出てきていろいろと噂はあるみたいだけど…。あくまでイメージらしいわよ。

Q 気が早いんですが、To Heartの『2』は出す予定はありますか？
(栃木県・学生・亀井三郎・24歳)

A 一応スタッフに聞いてみたけど、まだ予定はないわね。だけど、『2』の制作って、発売後のみんなからの応援しだいじゃない？そういうわけだから、志保ちゃんともども今後も応援よろしく頼むわね～。



●年齢：なし●身長：147cm
●スリーサイズ：B68/W52/H73
●誕生日：3月19日●血液型：なし
●好きなこと：人に喜ばれること
●苦手なこと：運動全般●特技：掃除

来栖川エレクトロニクスが開発した家庭用ロボット。来年度モデルの試作型で、8日間の運用テストを行うために主人公の高校へ。高性能なわりにドジな面も。

Multi [HMX-Type12]
【マルチ】
CV／堀江由衣







'97年冬コミ・オリジナルグッズ用イラスト

Photo Yoshio Katayama





川澄綾子
AYAKO KAWASUMI
神岸あかり役

幼なじみって難しいんだな

●川澄綾子プロフィール
かわすみあやこ●東京都出身。3月30日生まれ。B型。大沢事務所所属。TV「星界の紋章」ラフィール役やDC「北へ。Whote Illumination」左京葉野香役、PS「リトルラヴァーズ シーソーゲーム」桜井ゆきえ役などでおなじみ。PS「ゲートキーパーズ」ではヒロインの生沢ルリ子役を演じる。

Illustration Mao Haruna

―あかりを演じた感想を教えてください。
川澄：あかり役に決まったよって言われたときに、「To Heart」を知っている人から、これはものすごく人気のある作品だから、自分の演技の味を出そうだなんて考えちゃいけないよって言われたんです。そのため、あかりは主人公にとって妹的な存在で、きっとボケボケした娘なんだろうなと自分なりに作り込んでいったんです。ところが、スタッフの方から実はすごくしっかりした娘で、主人公にとってはお姉さん的存在なんだって言われて、ガーンとショックを受けたんです。その時は、自分の中にあったイメージを一度ガラガラガラと崩して、作り直したっていう感じ。確かにボケているようでも、しっかりしている。シャンとした部分がわかるセリフもあったんですよね。あと、アテレコの時にスタッフの方から言われたことは、たとえば主人公に気のある女の子が主人公と同じ部屋へ行くというシチュエーションになったとき、私は主人公と一緒に行けて嬉しいとか、ちょっとラブラブな雰囲気を漂わせてあげようとか考えながら演じてしまうんです。だけど、この娘（あかり）は、彼とは幼なじみで主人公の部屋に行くのは日常茶飯事で当たり前のことなんだから、別に緊張したり嬉しがったりしなくていいんだよって言われて、ああ、幼なじみを演じることは難しいんだなって思いました。また、他のキャラクターだったら主人公といい感じになるようなセリフもあかりは何気なく話してしまうとか。それだけあかりの存在が主人公に近いんだなって思いました。
―あかり、浩之、志保、雅史の仲良し4人組って川澄さんからはどう見えますか？
川澄：あんな友達がいたらいいなって思います。あかりって雅史ちゃんにも意識しないでしゃべるじゃないですか。私には、幼なじみの男の子はいなかったので、ああいう関係はいいですね。だから、あかりが浩之ちゃんを好きだよって出すセリフ以外の日常のセリフは、もしかしたら私が女の子の友達と話すような感じで話さないとダメなのかもしれないって思いましたね。
―最後にファンへ一言お願いします。
川澄：あかりちゃんを理解して、あかりちゃんの気持ちをうまく表現したいと思います。「To Heart」ファンのみなさんもすごく思い入れがあると思うんですよ。その期待に答えられるように日々、悩みつつがんばります。

1998.9.29　タバックスタジオにて。



インタビュー!!

―マルチのことはどう思いますか?
堀江:有名なキャラクターだって噂は後から聞きました。プロフィールを見ただけじゃわかない部分もあったので、オーディションを受けたときは特別作り込むようなことはせず、ロボットっていう設定も置いといて、見た感じのイメージで演じました。かわいくって、ぽよぽよってしてるのかなとか、ちょっとトボケているのかなとか考えたりしたんです。
―それじゃ、演じていくうちにマルチのイメージは変わりましたか?
堀江:マルチの場合は絵を見て、こんな感じ、こんなしゃべり方なのかなっていう何となくイメージが浮かんできて、それにできるだけ合わせようって形になったんです。だからわりと最初に見た絵のイメージとそれからずっと演じてきたもののイメージはあまり変わってないですね。
―スタッフからは演じる上で何か言われたことはありますか?
堀江:作らずに演じてくださいって言われたんですよ。マルチは外見が幼くみえるけど、その辺は意識しないで普通の女の子のように演じてくださいって。でも、外見のイメージからしゃべり方などが膨らんでいったので、ちょっとは意識しちゃいました。
―この世界の学園生活はどう思いますか?
堀江:楽しそうですよね。主人公みたいな男の子って現実にはなかなかいないタイプですよね。マルチのことにしてもみんながロボットだと思っていろいろと頼んでしまう中で、主人公ひとりだけが人間と変わらず普通に扱ってくれる。そういう人って現実にいなかったりするから、もし自分がマルチみたいな立場だったらすごく嬉しいんじゃないかなって思いますね。そういう学校ってうらやましいって感じがします。
―堀江さんの高校生活ってどうでした?
堀江:共学でした。だけど私、女の子とばっかり遊んでいたんですよ。だから共学って言っても男の子が置物のようにいたみたいな(笑)、あまり意識してなくって。今振り返ると、どうしてもうちょっと高校生活をエンジョイしとかなかったんだろうって思いますね(笑)。
―では、最後に一言をお願いします!
堀江:発売はもうちょっと先なんですけど、そのゲームをやりたいぞパワーをいっぱい溜めて、発売と同時にゲームに燃えてください! マルチをよろしくお願いします。

1998.9.28 アーツビジョンにて。





堀江由衣
YUI HORIE
マルチ役

かわいくって ぽやぽやしたイメージ



●堀江由衣プロフィール
ほりえゆい●東京都出身。9月20日生まれ。B型。アーツビジョン所属。TV「鉄コミュニケイション」ハルカ役やTV「アークザラッド」リーザ役、PS「東京魔人学園剣風帖」美里葵役、PS「Lの季節 A piece pf memories」舞波優希役でおなじみ。DC「まぼろし月夜」では朝霧あやめ役を演じる。

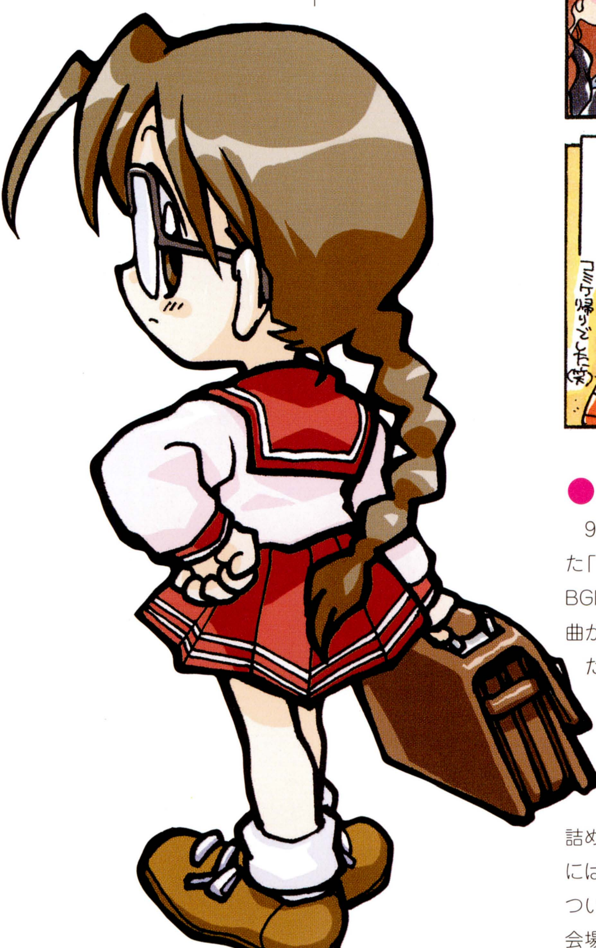
LIVE PARTY REPORT

To Heart ライブパーティー 誌上レポート!

ゲームの発売以前に行われたプレミアムイベント。ゲームの初出し情報満載のこの「To Heartライブ・パーティー」を佐々木亮先生のまんがとレポートで紹介!

COMIC RYOU SASAKI
佐々木亮





●"初めて"づくしのイベント!

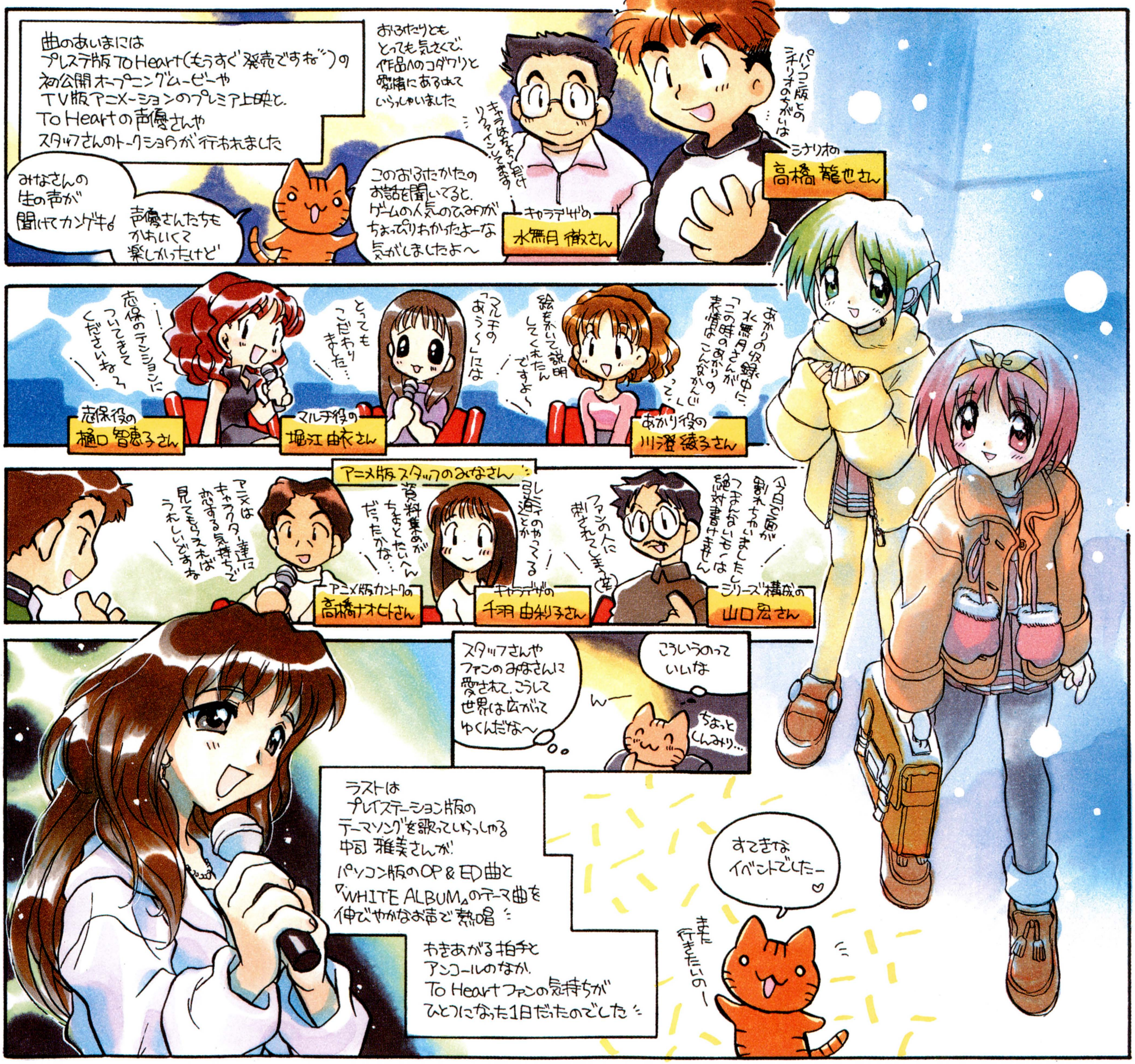
98年12月30日、東京厚生年金会館で開催された「To Heartライブパーティー」は、パソコン版のBGMやOP「Brand New Heart」ほかヴォーカル曲が次々と演奏されるライブ形式のイベントだった。その合間には開発スタッフとTVアニメの制作スタッフ&キャストによるゲストトークやPS版のオープニングムービーの初披露。99年4月から3ヶ月間放送されたTVアニメのプレミア映像が上映されるなど、会場へ詰めかけたファンを喜ばせた。そのプレミア映像には、あかり役・川澄綾子さんのナレーションがついていたのだが、実はこれ、当日ゲストとして会場入りしていた彼女の生ナレーションだった。みなさん、気づきました? またこの日は、PS版の発売日が具体的に3月25日と発表された日でもある。ゲームにしろTVにしろ、このイベントは「To Heart」に関する初出し情報がまさに満載の"初めて"づくしのイベントだった。







PS版のオープニングムービー。アニメを制作したOLMによる。作品の雰囲気がよくでている。



●TVのスタッフ&キャストが勢揃い!!

当日は制作スタッフほかTVアニメのスタッフとキャストが勢揃い。ここでは「PCとの違いはギャグラインに修正しました」(高橋龍也)「PCのラインを踏襲、リフレインしている」(水無月徹)と語るゲームスタッフの声や「あかりをつかむまでに苦労しました」(あかり役・川澄綾子)、「『あうー』には高橋さんのこだわりがある」(マルチ役・堀江由衣)、「テンションの維持が大変でした。立て板に水のように(志保は)しゃべる」(志保役・樋口智恵子)といったキャストの声。そしてアニメのスタッフの「TVのキャラデザは初めて。とにかく人気ゲームだということで緊張した」(キャラデザ&総作画監督・千羽由利子)、「アニメはアニメ。普通の話をいかに普通にみせるのか苦労してます」(シリーズ構成・山口宏)、「ゲームをアニメ化するのではなく、最初からアニメとしたらどうするのか想像して作った。いわばオリジナル。アニメの中の各キャラを恋する気持ちで見て欲しい」(監督・高橋ナオヒト)といった感想や意気込みを聞くことができたのだ。





中司雅美が歌う「Feeling Heart」はPS版&TVアニメのオープングテーマだ。

PS版に関して「全部見てほしい」と高橋さん。力の入れようが伝わってくる。



「PS版をやっても楽しめるものを」。新作カットを追加するなど細部までこだわった。

いつまでも「To Heart」



99年4月から全13話で放送されたTVアニメ「To Heart」。そのビデオ&LD、DVDがケイエスエスから発売されている。アニメはPS版を原作としながらも、秋から冬にかけてあかりの目を通じて語られる物語だった。ゲームでは唯一声のない登場人物、主人公の藤田浩之役をアニメでは一条和也や好演。ゲームとはひと味違った「To Heart」の世界を堪能してほしい。

LIVE PARTY REPORT

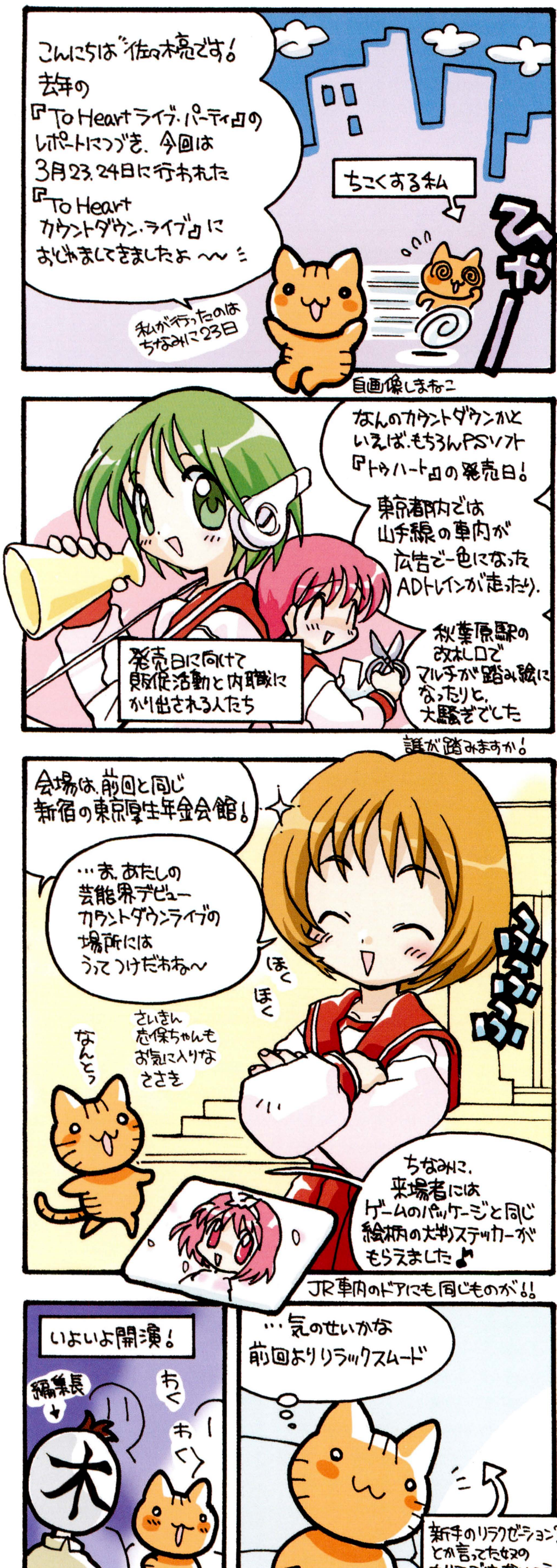
To Heart カウントダウンライブ 描き下ろしレポート！

「To Heartライブパーティー」に引き続き、PS版の発売を記念して行われた99年3月のイベントも佐々木亮先生の描き下ろしレポートまんがでお贈りするぞ！

COMIC RYOU SASAKI
佐々木亮



YORINUKI OSHIETE! よりぬき おしえて！ To Heart





元気な入場ポーズ…
場内もいっきに明るくなりました！
プログラムは、タレントの千原兄弟のおふたりと司会の小林さんのトークのあと
本編の音楽スタッフ 下川さん、石川さん、中上さんが加わってのお話で盛り上がって
アルバム発売おめでとーございます！
バンド『Cool-weigh』のみなさんによる生演奏
TVアニメの第1話上映、さらに製作スタッフの高橋龍也さん、水無月徹さんに声優の川澄綾子さん、樋口智恵子さんを交えての楽しいトークなど、ボリュームたっぷり！
あっという間の2時間でした…
樋口さんは志保ちゃん役(そっくり！)
川澄さんはあかり役
マルチ役の堀江由衣さんは24日に出演♡
かずまみさんは毎回キットカットを！
どっ
志保役の樋口智恵子さん
あかり役の川澄綾子さん
元気いっぱいだし頭の回転が速い樋口智恵子ちゃんに
会話のはしばしから独特のあったかい世界がにじみ出る川澄綾子ちゃん
生で見られて超ラッキーでした
お2人ともすごーくかわいかったです！
クリア後にも楽しめる要素を色々かくしたので中古屋さんにすぐもっていったりしないで下さい(笑)
製作中は声の収録が多くて…関西と東京を往復してました
かつて社員旅行に…
なるほどなるほど…
キャラデザの水無月徹さん
シナリオの高橋龍也さん
コーラスはハッピーゴーラッキーのおふたりでした♡
マルチちゃんのつぎには葵ちゃんと仲良しになりましたよー…
アクアプラスさんやTo Heart関係者のみなさん。
すてきなゲームとイベントを本当にありがとうございました!!
そして発売日！ささきももちろん買わせていただきましたっ
もちろんテーマソングを歌う中司雅美さんのステージもあり
前回聴けなかった、とっておきの『Feeling Heart』を生で聴けて感動っ
次回作もがんばってくださいね

POSTSCRIPTS

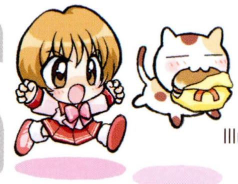


Illustration Ryou Sasaki

●あずまきよひこ
URL：http：//www.hot.netizen.or.jp/˜az/
指からビームが出て止まりません。

●あずまゆき
URL：http：//www.os.xaxon.ne.jp/˜imomuya/
私にとってTo Heartは、パソコンゲームはHが目的という偏見を無くしてくれたステキなゲームです。今回、この本に参加できたことをとても光栄に思います。

●GAOU
URL：http：//www.asahi-net.or.jp/˜ix7h-ogr/
今回レミィを描かせていただきましたGAOUです。しかし私の絵柄でレミィはかなり厳しいような(汗) 東鳩に登場するキャラはみんな魅力的で好きです！　ほぇほぇ〜。

●近藤敏信
URL：http：//www.ceres.dti.ne.jp/˜uhyo/
トゥーハートの中で、一番のお気に入りは志保ですかね…ＰＳ版遊ぶ前までは(笑)。ＰＳ版だと委員長かなぁ…。トータルだとやっぱ志保なので志保描いちゃいました(笑)。

●ごとP
URL：http：//www.mirai.ne.jp/˜gotop
ども〜、マルチ描かせて頂いて光栄の至りです、マルチスキ〜な者です。車１台分なら平気で出せます。でも、いいんちょなら2台分でも出します。初音ちゃんなら3台です。

●佐々木亮
URL：http：//www.catnet.ne.jp/sasaryou/
浩之ちゃんならぬささりょーちゃん（仮名）となって、泣いたり怒ったり、笑ったりなごんだり。愛しい時間への思いと開発者さんへの敬意を、タブレットペンの先にこめて描きました。

●島本晴海
URL：http：//www.teleway.ne.jp./˜oginoya/
芹香さんLoveの島本です、今回芹香さんマンガを描いたつもりだったけど、あがってみたら綾香さんマンガみたいですな（汗）反省。それでも芹香さんへの愛はかわらないぞ!!（アホ）。

●中山かつみ
URL：－
こちらでお仕事をさせていただくのは初めてです、次もあるといいなと思うかつみの仕事机にはパイナップルが！　私も家族も買ってないのヒー一体何処から…？かつみは委員長が好き！

●中村哲也
URL：http：//w33.mtci.ne.jp/˜nakamla/
自分の好きなキャラで固めてみました…って、一番好きなキャラにあの扱い(笑)。全員イヌっぽいのも何故だか涙を誘ったり誘わなかったり。はて。

●浜田よしかづ
URL：－
PS版では、綾香シナリオがあると聞いて、先輩と葵をすぐクリアしました。綾香も漫画に描きたかったけど、ページの余裕が無いのでやめました。

●速水螺旋人
URL：http：//www.tk.xaxon.ne.jp/˜rasen/index.html/
ああ阪神、強いのか弱いのか、心臓に悪い今日この頃です。あと、『片腕カンフー対空とぶギロチン』という珍妙な映画観て大喜びしていたり。

●原田雄一
URL：http：//www2.osk.3web.ne.jp/˜u1h
魔女娘ってなんか良いですのうと思いホウキなどを配置してみたのですが、おまけゲームでそのままのがあると知ってびっくりです。何はともあれ時代は魔女娘なのさー！

●榛名まお
URL：http：//www.tk.xaxon.ne.jp/˜mao_h/
キンカチョウを2羽もらうことになりました。鳥は飼ったことないので楽しみです。名前は「キンカン」と「ムヒ」を予定していますが家族から反対されています。

●ぱきら
URL：http：//www.teleway.ne.jp/˜pakira/
琴音ちゃんの切ない眼差しに萌え萌え〜(>_<q、あぅぅ下手っぴなCGでごめんなさい〜。

●Malcolm.X
URL：－
ネタ出しに協力して下さった新庄聡美氏とトーン貼りをして下さった寄騎馬場倭先生に感謝致します。

●Maruto!
URL：http：//www.luvnet.com/peoples/maruto/
ありがちなイラストですみません。笑顔のイインチョが描きたかった…。

●みた森たつや
URL：http：//www.teleway.ne.jp./˜oginoya/
商業誌でTo Heartの仕事ができるとは…。感無量な感じです。なにげに「雅史」EDですが、まあ笑ってやってください（笑）。

●森田屋すひろ
URL：http：//www.infotopia.or.jp/˜moritaya/
ホームページには東鳩キャラはいないけど、遊びにきてね(。·_·。)ちなみに我が家のプレステは
「お嬢様は魔女」専用機です／(。Δ。)＼

●らいあ
URL：http：//home7.highway.ne.jp/RIAOH/
さーくる[RIAOH]のらいあです。実はCGの仕事頂いたのは初めてで、こんな感じでよかったのかな…。普段はリーフの同人漫画描いてます。よかったら覗いてくださいね。

Visual Works To Heartアンソロジー＋α

企画/げーむじんPARTNER編集部
漫画パート構成・編集/木村晃●（T2出版）
構成・編集・文/斎木美香●（STUDIO HARD）
カバーイラスト/佐々木亮●
本文イラスト/あずまきよひこ・榛名まお
カバー・本文デザイン/田村宏●（海月デザイン）

監修/アクアプラス
協力/大沢事務所・アーツビジョン・ケイエスエス

1999年8月31日　初版第１刷発行

発行人　高橋恭
編集人　池山一二

株式会社ティーツー出版
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
電話　03-3370-3061（営業）03-3370-2361（編集）
FAX　03-3370-2419

印刷/共同印刷株式会社

『げーむじんPARTNER』のホームページも見てね！
URL：http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/

ISBN4－88749－034－8　C0376

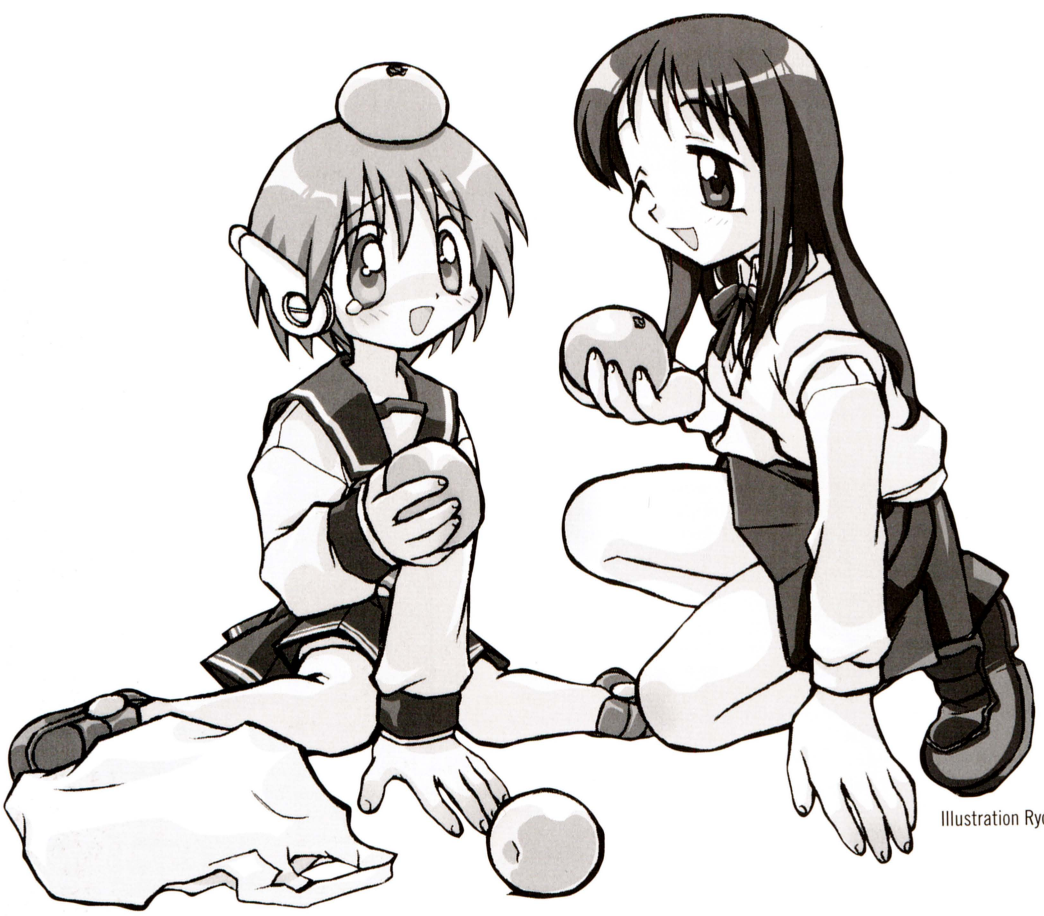


Illustration Ryou Sasaki

V I S U A L   W O R K S   S E R I E S

ISBN4-88749-034-8

C0376 ¥1200E

定価：本体1200円（税別）

株式会社ティーツー出版

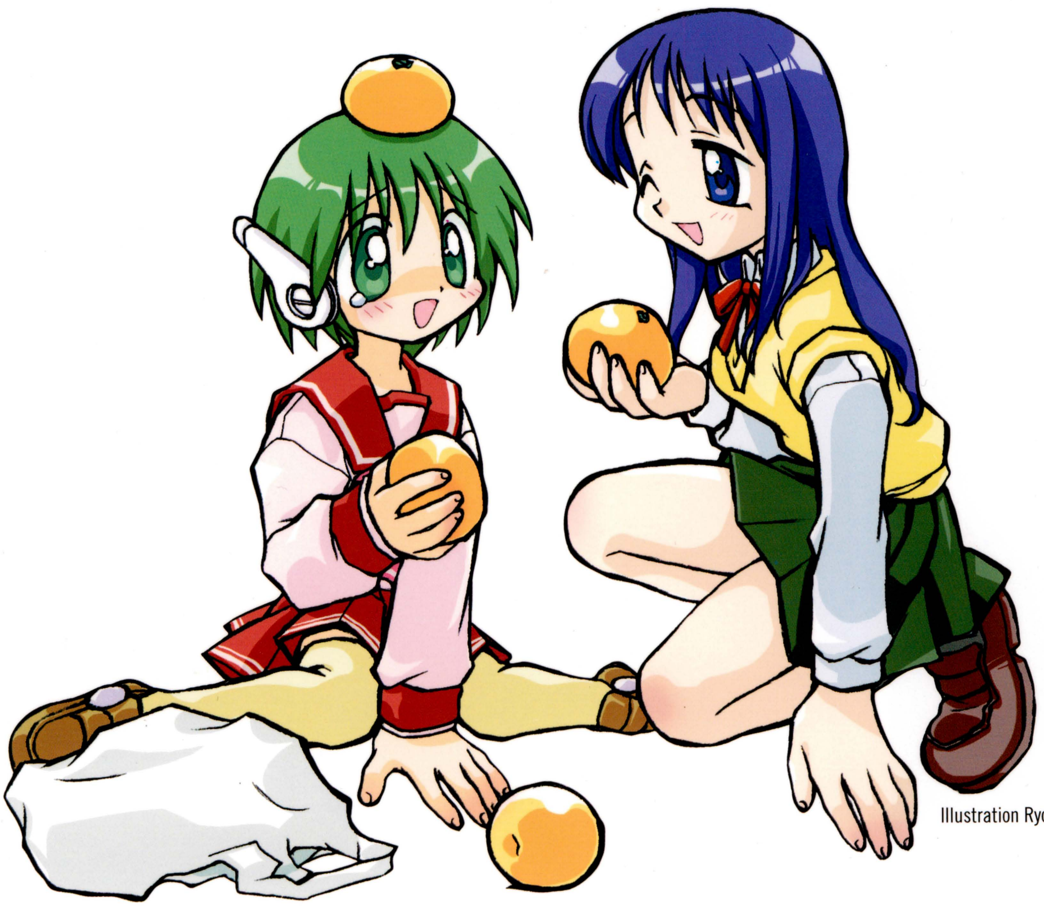


Illustration Ryou Sasaki

VISUAL WORKS SERIES

それぞれの「ToHeart」

あずまきよひこ・佐々木亮・近藤敏信・ごとP

みた森たつや・森田屋すひろ・Maruto!・中村哲也・原田雄一・島本晴海・GAOU・ぱきら
らいあ・浜田よしかづ・中山かつみ・榛名まお・あずまゆき・速水螺旋人・Malcolm.X

「ToHeart」ファンを自認する人気作家19人が、自らの愛のカタチを描き下ろす！
プラスαのイラストや初公開情報、涙モノの特別企画にも注目！！

「ToHeart」ファンがFanにおくるプラスα(アルファ)

クリエイター「高橋龍也」「水無月徹」「河田優」「ねのつきゆきひろ」が語る
制作サイドのこだわりと8人の女の子たち―『スキになってナンボ』
キャラクターボイス「川澄綾子」「堀江由衣」が語る『彼女とわたしと……』
「佐々木亮」の感涙レポート―『ライブパーティー&カウントダウンライブ』
「あずまきよひこ」が禁断の開発室に潜入!?―『志保ちゃんニュース』
さらに、特別企画『おしえて! ToHeart』では、愛のすべてが大爆発!!